

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN
PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING/TGfU*) PADA
SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



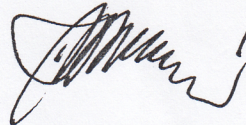
Oleh
Chandra Santana
11601241075

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING/TGfU*) PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII”** yang disusun oleh **Chandra Santana**, NIM 11601241075 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, ²⁰ September 2016
Pembimbing,

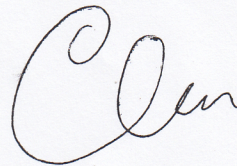


Ahmad Rithaudin, M. Or
NIP. 19810125 2006041 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING/TGfU*) PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII**” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tatapenulisan karya ilmiah yang telah lazim. Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman halaman pengesahan adalah asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium periode berikutnya.

Yogyakarta, September 2016
Yang menyatakan,

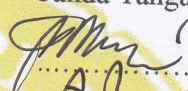
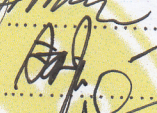




Chandra Santana
NIM. 11601241075

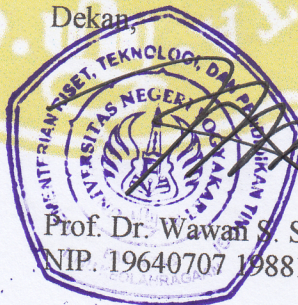
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING/TGfU) PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII**” yang disusun oleh **Chandra Santana**, NIM 11601241075 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 3 Oktober 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, M. Or	Ketua Penguji		24/10/16
Fathan Nurcahyo, M. Or	Sekretaris Penguji		24/10/16
Amat Komari, M. Si	Penguji I		24/10/16
Yudanto, M. Pd	Penguji II		24/10/16

Yogyakarta, Oktober 2016
Fakultas Ilmu Keolahrgaan
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

HALAMAN MOTTO

1. “Janganlah engkau tanyakan apa yang kamu dapatkan dari negara, akan tetapi apa yang engkau berikan kepada negara”

(Jend. Sudirman)

2. “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(QS Asy Syarh, 94 : 6-8)

3. “Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS Ar Ra'd, 13 : 11)

4. “Jadilah maksimal disaat peranmu dibutuhkan”

(Chandra Santana)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua (Bapak Trimarjuki S.Pd, Ibu Khususilasmi S.Pd), dan kedua Adiku (Willy Diaz Santana, Rafid Ahnaf Santana) beserta semua keluarga besarku.
2. Om Heru Saptono yang telah senantiasa memberikan nasihat dan dukungan tanpa pamrih.

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING/TGfU*) PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII

Oleh:
Chandra Santana
NIM 11601241075

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya minat siswa dalam pembelajaran olahraga yang kurang bervariasi. Penelitian ini diharapkan mempunyai variasi baru dalam pengajaran olahraga dan membuat minat siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa gambar model permainan yang menggunakan pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem Kabupaten Sleman, terutama pada materi *passing*.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Pengembangan tes ini dilakukan melalui tahapan: pendahuluan, melakukan pengembangan, melakukan pengembangan produk, evaluasi produk, dan hasil akhir *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGFU*) untuk siswa kelas VIII SMP. Subjek uji coba adalah peserta didik SMP Negeri 3 Pakem kelas VIII yang berjumlah 33 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan, serta data kualitatif lainnya. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif. Saran-saran yang diperoleh digunakan untuk merevisi produk.

Berdasarkan hasil penelitian tersusun model materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGFU*) untuk siswa kelas VIII SMP yang telah divalidasi sebagai berikut hasil validasi oleh guru penjas secara keseluruhan aspek adalah “cukup baik” dengan rerata skor 3,3. Penilaian dosen ahli pada produk adalah “baik” dengan rerata skor 4,2. Pada uji coba kelompok kecil penilaian siswa adalah “baik” dengan rerata skor 3,675. Pada uji coba kelompok besar penilaian siswa adalah “baik” dengan rerata skor 3,721. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk ini layak digunakan dalam materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGFU*) untuk siswa kelas VIII SMP.

Kata Kunci: Pengembangan, materi pembelajaran, sepakbola, TGFU

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING/TGfU*) PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII”** dengan lancar. Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya tidak lepas dari dukungan, petunjuk, bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang senantiasa memberikan penulis kesempatan menimba ilmu di UNY.
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian serta segala kemudahan yang diberikan.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan arahan serta kemudahan yang diberikan.
4. Bapak Yudanto M.Pd., Dosen Penasehat Akademik dan Ahli Materi yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi dan studi tanpa mengalami hambatan yang berarti.
5. Bapak Ahmad Rithaudin. M, Or., Dosen Pembimbing dan Ahli Materi yang dengan kesabaran dan waktunya untuk memberikan arahan, petunjuk, saran, dan kritik sehingga dalam penyusunan skripsi tidak mengalami hambatan yang berarti.

6. Bapak Saryono, M.Or., Ahli Media yang memberikan arahan dan saran-saran yang berguna dalam pembuatan multimedia pembelajaran ini.
7. Kepala Sekolah SMP N 3 Pakem dan Ibu Tutik, S. Pd beserta siswa siswi SMP N 3 Pakem yang senantiasa membantu dalam penelitian
8. Teman-teman PJKR B 2011 dan Galih Dewanti yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi selama peneliti menimba ilmu.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh sebab itu peneliti mengharapkan dan menerima segala kritik dan saran demi lebih sempurnanya tugas akhir skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga produk hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Yogyakarta, Oktober 2016

Peneliti,

Chandra Santana
NIM. 11601241075

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	
1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	12
2. Pembelajaran Sepakbola di SMP.....	14
3. Hakikat Pembelajaran Pendekatan Taktik.....	16
4. Karakteristik Siswa SMP.....	19
B. Penelitian Yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	27
B. Prosedur Penelitian.....	28
C. Definisi Operasional	30
D. Uji Coba Produk	30
E. Jenis Data.....	31
F. Teknik Analisa Data	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian.....	33
1. <i>Draft</i> Model.....	33
2. Validasi Dosen Ahli.....	43
3. Model Hasil Revisi Tahap 1.....	48
4. Data Ujicoba Kelompok Kecil.....	58
5. Revisi Kedua Hasil Ujicoba Skala Kecil.....	62
6. Data Ujicoba Kelompok Besar.....	64
7. Revisi Akhir Pengembangan.....	74
8. Analisis Data.....	81
9. Deskripsi Produk Akhir.....	84
B. Kajian Produk Akhir.....	91

BAB V	KESIMPULAN, KETERBATASAN, DAN SARAN	
A.	Kesimpulan	94
B.	Implikasi Hasil Penelitian	94
C.	Keterbatasan	95
D.	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.	<i>Game</i> 1 Pada Permainan 3 vs 1	18
Gambar 2.	Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D) Menurut Sugiono (2012:298).....	27
Gambar 3.	Gambar Prosedur Pembuatan RPP.....	30
Gambar 4.	<i>Game</i> 1 Pada Permainan 3 vs 1	35
Gambar 5.	Gambar Tugas Latihan I	35
Gambar 6.	Gambar Tugas Latihan II	36
Gambar 7.	Gambar <i>Game</i> 2 Pada Permainan 3 vs 3.....	38
Gambar 8.	Gambar <i>Game</i> 2 Pada Permainan 5 vs 2.....	39
Gambar 9.	Gambar Tugas Latihan I.....	41
Gambar 10.	Gambar Tugas Latihan II	41
Gambar 11.	Gambar <i>Game</i> 2 Pada Permainan 5 vs 4.....	42
Gambar 12.	<i>Game</i> 1 Pada Permainan 3 vs 1.....	50
Gambar 13.	Gambar Tugas Latihan I.....	51
Gambar 14.	Gambar Tugas Latihan II.....	52
Gambar 15.	Gambar <i>Game</i> 2 Pada Permainan 3 vs 3.....	53
Gambar 16.	<i>Game</i> 1 Pada Permainan 4 VS 2.....	55
Gambar 17.	Gambar Tugas Latihan I.....	56
Gambar 18.	Gambar Tugas Latihan II.....	56
Gambar 19.	Gambar <i>Game</i> 2 Pada Permainan 5 vs 4.....	57
Gambar 20.	<i>Game</i> 1 Pada Permainan 3 vs 1.....	66

Gambar 21.	Gambar Tugas Latihan I.....	67
Gambar 22.	Tampilan menu “Kompetensi” pada produk awal	68
Gambar 23.	Gambar <i>Game</i> 2 Pada Permainan 3 vs 3.....	69
Gambar 24.	Game 1 Pada Permainan 4 VS 2.....	71
Gambar 25.	Gambar Tugas Latihan I.....	72
Gambar 26.	Gambar Tugas Latihan II.....	72
Gambar 27.	Gambar <i>Game</i> 2 Pada Permainan 5 vs 4.....	74
Gambar 28.	Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas <i>Draft</i> Model Oleh Guru.....	75
Gambar 29.	Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas <i>Draft</i> Model Oleh Dosen Ahli.....	79
Gambar 30.	Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas <i>Draft</i> Model Oleh Kelompok Kecil.....	81
Gambar 31.	Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas <i>Draf</i> Model Oleh Kelompok Besar.....	82
Gambar 32.	Game 1 Pada Permainan 3 vs 1	83
Gambar 33.	Gambar Tugas Latihan I.....	84
Gambar 34.	Gambar Tugas Latihan II.....	85
Gambar 35.	Gambar <i>Game</i> 2 Pada Permainan 3 vs 3.....	86
Gambar 36.	<i>Game</i> 1 Pada Permainan 5 vs 2.....	88
Gambar 37.	Gambar Tugas Latihan I.....	87
Gambar 38.	Gambar Tugas Latihan II.....	89
Gambar 39.	Gambar <i>Game</i> 2 Pada Permainan 5 vs 4.....	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tabel Penilaian	32
Tabel 2. Skor Validasi <i>Draft</i> Model Pembelajaran Oleh Dosen 1	44
Tabel 3. Skor Validasi <i>Draft</i> Model Pembelajaran Oleh Dosen 2	45
Tabel 4. Skor Validasi <i>Draft</i> Model Pembelajaran Oleh Dosen 3	46
Tabel 5. Saran Dan Perbaikan Dari Validator Dan Revisi	47
Tabel 6. Skor dari Validator Guru Penjas.....	57
Tabel 7. Saran Perbaikan dari Validator dan Revisi.....	60
Tabel 8. Skor Uji Coba Kelompok Kecil.....	61
Tabel 9. SK dan KD.....	65
Tabel 10. Skor Uji Coba Kelompok Besar.....	63
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas <i>Draft</i> Model Oleh Guru.....	75
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas <i>Draft</i> Model Oleh Dosen Ahli.....	77
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penilaian Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	80
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Penilaian Pada Uji Coba Kelompok Besar.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1.	Surat-Surat Ijin Penelitian.....	98
Lampiran 2.	<i>Draft</i> pembelajaran.....	103
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	111
Lampiran 4.	Surat Permohonan Validasi Instrumen dan Lembar Kuisisioner.....	126
Lampiran 5.	Lembar Uji Coba <i>Draft</i>	132
	a. Lembar Kuisisioner untuk Peserta Didik	133
	b. Skor Uji Coba Kelas Kecil <i>Draft</i> I.....	136
	c. Skor Uji Coba Kelas Besar <i>Draft</i> II	137
Lampiran 6.	Dokumentasi Penelitian.....	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi (Wawan S. Suherman, 2004: 17). Pendidikan Jasmani yang diajarkan di sekolah memiliki peran sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan psikis yang lebih baik serta membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (dalam skripsi Budi Prasajo, 2013:20).

Melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental dan moral. Perubahan yang positif dalam hal jasmani meliputi pertumbuhan dan perkembangan jasmani yaitu terjadinya arah pertumbuhan dan perkembangan jasmani yang baik atau proposional, kebugaran jasmani yaitu terjadinya kemampuan anak dalam hal meningkatkan dan mempertahankan kebugaran jasmaninya, sehat jasmani dan dalam arti melalui bermain anak beraktivitas jasmani yang merupakan salah satu pemenuh kebutuhan hidup anak yaitu gerak yang berakibat sehat secara fisik bagi anak, selanjutnya melalui bermain juga memberikan perubahan secara fisik dalam hal peningkatan kemampuan unsur-unsur fisik seperti kecepatan, kekuatan,

daya ledak, kelentukan, keseimbangan, kelincahan, daya tahan, ketepatan, dan koordinasi. Selanjutnya melalui bermain juga membawa perubahan positif dalam hal fisik terutama kemampuan gerak dasar anak yang meliputi gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif (Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka, 1998:9).

Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diberikan seluruh siswa. Dalam mata pelajaran ini anak diberikan berbagai materi seperti:(1) pengembangan olahraga, (2) aktivitas pengembangan, (3) aktivitas senam, (4) aktivitas ritmik, (5) aktivitas air, (6) pendidikan luar kelas, (7) kesehatan. (Ruanglingkup standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan jasmani,olahraga dan kesehatan tingkat SMP/Mts, oleh Solikhan, (2012: 01).

1. Permainan dan olahraga meliputi; olahraga tradisional, permainan. Eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, keppers, sepakbola,bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi; mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam meliputi; ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi; gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik, serta aktivitas lainnya.

5. Aktivitas air meliputi; permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar kelas meliputi; piknik atau karya wisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
7. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk kedalam semua aspek.

Tujuan pembelajaran penjas yaitu: (Dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, 2006, SMP kelas VIII, oleh Solikhan, (2012: 01).

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Menentukan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, oranglain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif (dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, 2006, SMP kelas VIII).

Sepakbola merupakan salah satu materi pembelajaran bola besar yang populer bagi siswa di sekolah. Hal ini dapat kita lihat pada partisipasi siswa saat mengikuti pembelajaran bola besar khususnya materi sepakbola. Siswa akan aktif dengan sendirinya ketika siswa bermain sepakbola dan kecenderungan olahraga yang paling disukai oleh siswa. Olahraga ini berkembang mulai dari hobi dan kegemaran sampai pada tingkat yang lebih tinggi yaitu pencapaian prestasi yang dilakukan baik secara amatir ataupun profesional. Permainan sepakbola sekarang sudah masuk pada semua kalangan masyarakat dari yang berusia anak-anak, muda sampai dewasa. Hal ini membuat siswa di sekolah-sekolah mulai dari SMP sudah harus mengenal tentang permainan sepakbola sesungguhnya. Sekolah sebagai sebuah lembaga formal yang mengajarkan anak tentang pembelajaran pendidikan jasmani yaitu sepakbola, berfungsi untuk mengenalkan kepada anak tentang materi sepakbola terutama *passing* atau mengoper dan *shooting* atau mencetak skor.

Tujuan permainan sepakbola adalah memasukkan bola ke gawang lawan dan menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Untuk dapat

memainkan bola dengan baik perlu melakukan teknik gerakan dengan baik serta menguasai teknik-teknik dasar permainan. Gerakan yang baik menimbulkan efisiensi kerja dan berkat pembelajaran yang teratur mendapatkan efektivitas yang baik pula. Materi dalam pembelajaran permainan sepakbola di SMP meliputi mempraktekkan teknik-teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya, bermain dengan peraturan yang dimodifikasi. Aktivitas jasmani dalam bentuk permainan sepakbola dapat disampaikan dalam setiap semesternya. Adapun teknik-teknik yang perlu disampaikan dalam pembelajaran permainan sepakbola meliputi:

(1) memberikan bola atau mengoper bola (*passing*) dengan berbagai teknik dasar dan variasinya yang baik dan benar, (2) menghentikan bola atau menerima umpan (*stopping/controlling*) dari teman dengan berbagai teknik dasar dan variasinya yang baik dan benar, (3) menggiring bola (*dribbling*) dengan berbagai teknik dan variasinya yang baik dan benar, (4) menembak bola ke gawang (*shooting*) dengan berbagai teknik dan variasinya yang baik dan benar (Buku Sekolah Elektronik, 2010: 4).

Permainan sepakbola identik dengan mengumpan, menggiring dan menahan bola menggunakan kaki bagian dalam dan luar serta menahan dengan telapak kaki secara berpasangan atau kelompok, berbagi tempat dan peralatan saling membantu. Untuk menyempurnakan teknik tersebut, sangat dibutuhkan ketepatan dalam menendang bola. Untuk mencapai ketepatan dalam menendang bola, harus didukung kondisi fisik yang baik dan teknik menendang yang baik

pula. Dengan penguasaan teknik yang baik, maka seorang pemain sepakbola akan lebih mudah mencapai prestasi maksimal.

Pada pembelajaran materi permainan sepakbola terdapat tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Siswa dapat melakukan mengumpan bola dengan kaki bagian dalam dan luar dengan benar
2. Siswa dapat melakukan menahan bola dengan kaki bagian dalam, luar dan telapak kaki dengan benar dan disiplin
3. Siswa dapat melakukan menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan luar dengan benar
4. Siswa dapat bermain sepakbola dengan baik menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai teman (dalam Revisi Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, 2006, SMP kelas VIII, oleh Solikhan, (2012: 01).

Teknik dasar bermain sepakbola adalah menendang dan menghentikan bola menggunakan kaki bagian dalam, luar, telapak kaki dan punggung kaki dengan koordinasi yang baik (silabus SMP kelas VIII). *Passing* atau mengoper merupakan teknik dasar bermain sepakbola yang memiliki arti mengoper bola dari teman satu ke teman yang lain. Semua itu harus bisa diajarkan guru pendidikan jasmani kepada siswanya untuk meningkatkan kualitasnya dalam skillnya dalam permainan sepakbola (Robert Koger, 2007:19). *Passing* sangat berperan penting dalam permainan sepakbola, tidak ada *passing* maka permainan tidak berjalan. *Passing* menggunakan kaki bagian dalam adalah cara akurat untuk mengoper ke teman, perkenaan bola tepat pada kaki bagian dalam mengarah pada pertengahan bola. Berdasarkan PPL (Praktek Pembelajaran Lapangan) saat melakukan pembelajaran sepakbola yang dilaksanakan dengan permainan atau game setelah penyampaian materi siswa kelas VIII masih bermasalah dengan teknik dasarnya terutama dalam teknik passing. Siswa kelas

VIII masih mengalami beberapa permasalahan seperti perkenaan saat menendang belum tepat, penekanan pembelajaran gerak dasar pada permainan sepakbola belum optimal, cara melakukan *passing* masih banyak yang salah, belum mengerti taktik *passing* yang aman serta pengolahan bola yang akan di *passing*.

Berdasarkan pengamatan peneliti pembelajaran permainan sepakbola adalah materi pokok yang diajarkan di sekolah terutama di SMP Negeri 3 Pakem dalam pengalaman penulis selama PPL (Praktek Pembelajaran Lapangan) dari bulan Juli-September 2014. Di SMP Negeri 3 Pakem, masih banyak siswa yang belum begitu bisa dalam melakukan gerakan *passing* menggunakan kaki bagian dalam karena belum begitu paham tentang cara menendangnya, perkenaan bola saat ditendang, posisi badan saat menendang. Padahal dalam sepakbola *passing* sangat berperan penting untuk memulai permainan, sehingga dirasa teknik *passing* yang baik wajib dikuasai setiap siswa. Untuk memahamkan siswa terhadap permainan sepak bola, dapat diterapkan model TGfU. TGfU adalah merupakan pengembangan materi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan.

Dilihat dari masalah yang ada, sehingga dicari model pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran sepakbola terutama khususnya dalam melakukan *passing*. Dengan demikian, peneliti ingin memberikan latihan dengan metode pendekatan taktik dalam hal ini menekankan siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Dalam model ini kesadaran taktik merupakan kunci dalam taktik (*tactical problem*) yang muncul selama permainan dan meresponnya dengan cepat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran sepakbola terutama pada penekanan pembelajaran gerak dasar belum optimal.
2. Masih kurangnya fokus taktik pada pembelajaran terutama dalam permainan sepakbola.
3. Perlu dilakukannya pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem Kabupaten Sleman.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah adalah usaha untuk menetapkan batasan-batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Adapun batasan yang dimaksud dalam penelitian “Belum ada penelitian tentang Pengembangan Materi Pembelajaran Sepakbola Dengan Pendekatan TGfU pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem Kabupaten Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimanakah pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU agar materi pembelajaran dapat lebih efektif bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem Kabupaten Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa gambar model permainan yang menggunakan pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem Kabupaten Sleman, terutama pada materi *passing*.

F. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Secara Teoritis :

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk acuan penelitian-penelitian selanjutnya, terutama tentang pengembangan model permainan pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU
- b. Bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan dalam bidang pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya
- c. Dapat memberikan sumbangan perkembangan pengetahuan bagi orang lain.

2. Secara Praktis :

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan semangat dalam pembelajaran, baik disekolah ataupun diluar sekolah untuk meningkatkan minatnya dalam upaya menunjang prestasi belajar

- b. Bagi pihak sekolah penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan kreatifitas materi pembelajaran sepakbola guna menunjang prestasi siswa.
- c. Bagi guru pendidikan jasmani penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pengembangan model permainan pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU dan membuat suasana baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani upaya penunjang prestasi belajar.
- d. Bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan dalam bidang pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pembelajaran merupakan suatu proses yang sengaja dilakukan dengan berbagai metode oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, yang kemudian diolah dan menghasilkan sistem lingkungan sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil optimal (Sugihartono, 2007:81) Biggs dalam Sugihartono (2007:80) berpendapat bahwa konsep pembelajaran dibagi dalam 3 pengertian, yaitu:

a. Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang akan diajarkan sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.

b. Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk menghadapi bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.

c. Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktifitas belajar yang efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah mengenai proses dan mengajar yang dilakukan dua arah oleh pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan beberapa informasi dan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Tujuan pembelajaran menurut Siswoyo, dkk (2007:26) menyatakan bahwa tujuan pendidikan dan pembelajaran merupakan segala sesuatu yang ingin dicapai dari proses tersebut. Para ahli telah banyak memberikan rumusan mengenai tujuan pembelajaran, tetapi semua itu pada akhirnya akan menunjuk pada esensi yang sama yaitu tujuan pembelajaran pada intinya adalah tercapainya sebuah perubahan perilaku atau kompetensi pada peserta didik setelah mengikuti sebuah proses pembelajaran.

Perubahan perilaku yang dimaksud adalah bertambahnya pengetahuan peserta didik pada suatu kompetensi tertentu. Secara sederhana, proses pembelajaran bertujuan untuk menjadikan peserta didik mengetahui sebuah hal baru yang sebelumnya belum pernah ditemui dan diketahui, atau menjadikan peserta didik lebih memahami suatu hal yang telah

dipelajari. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kesegaran jasmani, membangun keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, serta kecerdasan emosi (Depdiknas 2004: 2).

2. Pembelajaran Permainan Sepakbola di SMP

Dalam permainan sepakbola kemampuan dasar seseorang sangat penting. Seorang pemain sepakbola harus memiliki kemampuan dasar yang baik. Baikburuknya kemampuan dasar sepakbola seseorang dapat dilihat dari teknik-teknik dasar sepakbola yang dikuasai. Dasar-dasar bermain sepakbola antara lain: menggiring (*dribbling*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), menyundulbola (*heading*), menimang bola (*juggling*), menghentikan bola (*trapping*), dan lemparan ke dalam (*throw-in*).

Dalam kurikulum KTSP tahun 2006 permainan sepakbola merupakan salah satu bagian kegiatan pokok yang wajib diajarkan di sekolah. Materi permainan sepakbola di SMP diajarkan di kelas VII, VIII dan IX. Materi permainan sepakbola tersebut merupakan pokok-pokok bahan pelajaran yang harus diajarkan. Materi permainan sepakbola untuk kelas VII memiliki standar kompetensi sebagai berikut: memperagakan teknik dasar permainan dan olahraga berdasarkan konsep yang benar dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sedangkan kompetensi dasarnya yaitu menerapkan unjuk kerja keterampilan lokomotor dan manipulatif dalam salah satu nomor olahraga beregu bola besar (sepakbola, bola voli, bola basket) dengan kontrol yang baik. Lebih lanjut, indikatornya adalah menendang dan

menghentikan bola dengan kontrol yang baik, menggiring bola menggunakan berbagai bagian kaki, menemukan posisi yang sesuai dengan keterampilan yang dimiliki, mengkoordinasikan gerakan dengan teman satu tim.

Standar kompetensi materi pokok permainan sepakbola untuk kelas VIII adalah memperagakan teknik dasar permainan dan olahraga berdasarkan konsep dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi dasarnya adalah mengkombinasikan keterampilan dasar salah satu olahraga atau permainan beregu bola besar (sepakbola, bola voli dan bola basket). Sedangkan indikatornya adalah mengkombinasikan ketertampilan gerak dasar dalam permainan beregu yang menggunakan komponen gerak menendang, menggiring dan menyundul. Memperkirakan efek tendangan, giringan dan menghentikan sundulan bola. Menendang dan menghentikan bola sesuai ukuran waktu dan ruang. Mengubah kecepatan penyerangan dan mengetahui apa yang akan dilakukan untuk mencetak angka. Mengkoordinasikan gerakan dengan teman satu tim.

Untuk kelas IX materi pokok permainan sepakbola, standar kompetensinya adalah memperagakan teknik dasar permainan dan olahraga berdasarkan konsep yang benar dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi dasarnya adalah mengamati, menemukan, melakukan dan menilai unsur-unsur teknik dasar salah satu olahraga beregu permainan bola besar (sepakbola, bola voli dan bola basket). Sedangkan indikatornya adalah melakukan berbagai teknik menendang, menghentikan dan

menyundul bola dengan konsisten dan tepat dalam berbagai situasi. Menendang dan menggiring bola sesuai dengan ukuran waktu dan ruang. Menentukan posisi dalam tim sesuai dengan keterampilan. Menggunakan taktik dan strategi dalam bermain sepakbola serta mengidentifikasi saat yang tepat untuk bertahan dan menyerang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teknik dasar bermain sepakbola sangat penting untuk diberikan kepada siswa. Dengan adanya pembelajaran teknik dasar bermain sepakbola maka akan memberikan manfaat yang sangat positif bagi siswa baik afektif, kognitif maupun psikomotor.

3. Hakikat Pembelajaran Pendekatan Taktik *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Menurut Stephen A Mitchell, Judit L . Oslin & Linda L. Griiffin, (2003:7-8), *TGfU* memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang membedakan permainan kelompok permainan yaitu:

Invasion games (Permainan Serangan/*invasi*) adalah permainan tim dimana skor diperoleh jika pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk dimasukkan ke gawang lawan atau ke daerah tertentu lebih banyak dari lawan dan mampu mempertahankan daerah gawangnya atau lapangannya dari kemasukan oleh lawan. Permainan ini mensyaratkan penguasaan bola atau proyektil sejenis serta menciptakan ruang sehingga memudahkan bola mendekat ke gawang lawan untuk

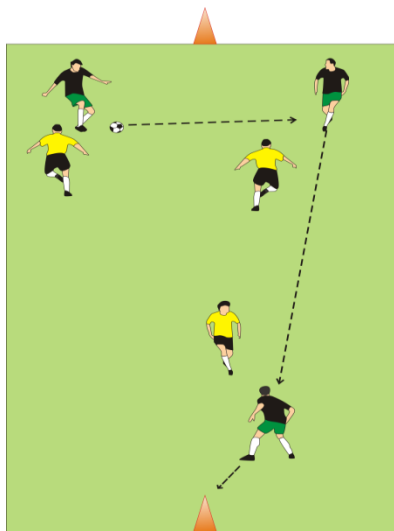
menghasilkan gol. Permainan yang termasuk *invasion games* antara lain adalah sepakbola, rugby, bolabasket, bolatangan, hoki.

Salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik dan menyenangkan adalah dalam bentuk taktik (TGfU). *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan TGfU. Pendekatan Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mepedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai (dalam *Journal of Physical Education, Health and Sport*<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>, diakses pada Minggu, 24-5-2015, pukul 12.49).

Konsep pembelajaran berbasis TGfU juga lebih menekan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik. Contoh Proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh siswa dalam TGfU melalui beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar 1 (satu) dibawah ini:

PERMAINAN 3 vs 3

1. Dimainkan oleh 6 siswa (*3defense;3offense*)
2. Dalam permainan ini maksimal 3x sentuhan
3. Siswa diharuskan untuk mencari posisi kosong untuk memudahkan teman satu tim untuk mengumpan.



Gambar 1. Game 1 pada permainan 3 v 1

Berdasar gambar diatas permainan tersebut dapat difungsikan untuk mengembangkan sikap kognitif, afekif dan psikomotor pada diri siswa. Siswa akan dilatih untuk memahami pola permainan, memutuskan ke arah mana bergerak dan kepada siapa bola harus diumpan. 1) Dari segi kognitif

siswa mampu memahami apa yang di sampaikan oleh guru. 2) Dari segi afektif siswa mampu melakukan kerjasama dengan baik karena dalam permainan ini siswa tidak boleh menggiring bola lebih dari 3x sentuhan dan diharuskan untuk mencari ruang kosong supaya rekan satu tim mudah mengumpan bola. 3) Dari segi psikomotor siswa mampu melakukan keterampilan *passing* dan kontrol dengan baik karena dalam permainan ini siswa diharuskan bisa mengumpan keteman maksimal 3x sentuhan.

4. Karakteristik Siswa SMP

Masa remaja, seperti masa-masa sebelumnya memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan masa sebelum dan sesudahnya. Hurlock E.B (1991: 207-209), dalam Psikologi Perkembangan “Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan”, menjelaskan ciri-ciri tersebut sebagai berikut :

1. Masa remaja sebagai periode penting, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku dan akibat jangka panjangnya, juga akibat fisik dan akibat psikologis. Perkembangan mental yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat menimbulkan sikap, nilai dan minat baru.
2. Masa remaja sebagai periode baru peralihan, masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan serta mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan.

3. Masa remaja sebagai periode perubahan, selama masa remaja terjadi perubahan fisik sangat pesat, juga perubahan perilaku dan sikap yang berlangsung pesat.
4. Masa remaja sebagai masa mencari identitas, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti pada masa sebelumnya.
5. Usia bermasalah, karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orangtua dan gurunya. Setelah remaja masalah yang dihadapi akan diselesaikan secara mandiri, mereka menolak bantuan dari orangtua dan guru lagi.
6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan atau kesulitan, karena pada masa remaja sering timbul pandangan yang kurang baik atau bersifat negatif.
7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan oranglain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya.
8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, menjelang menginjak masa dewasa mereka merasa gelisah untuk meninggalkan masa belasan tahunnya.

Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu yaitu proses yang menuju kedepan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulangi. Perkembangan menunjukkan pada perubahan-

perubahan dalam suatu arah yang bersifat tetap dan maju (Ahmadi, A., 1991).

Pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem juga memiliki karakteristik ciri-ciri seperti penjabaran tersebut, sehingga dengan adanya pengembangan pembelajaran melalui mata pelajaran olahraga ini siswa dapat menjadi lebih nyaman dalam menerima pembelajaran yang disampaikan guru olahraga. Serta dengan mengetahui karakteristik perkembangan anak SMP dapat digunakan pendidik untuk menyikapi hal-hal yang berkaitan dengan siswa dan siswi kita dan dapat memilih model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, sepakbola merupakan salah satu jenis olahraga yang digemari oleh peserta didik termasuk siswa kelas di SMP Negeri 3 Pakem. Sepakbola adalah salah satu permainan bola besar yang beranggotakan sebelas pemain yang bertujuan untuk mencetak gol ke gawang lawan dengan cara memasukkan bola ke gawang lawan. Dalam permainan ini, teknik atau kemampuan dasar bermain sepakbola sangat berpengaruh terhadap kualitas permainan seseorang, dikarenakan hal tersebut merupakan salah satu modal utama dalam bermain sepakbola. Kemampuan dasar adalah kecakapan yang dimiliki seseorang sejak lahir yang dapat diasah dan dikembangkan sejalan dengan pertumbuhannya. Kemampuan dasar bermain sepakbola terdiri atas *passing*, *dribbling*, *shooting*, *trapping*, dan *heading*. Pengetahuan tentang teknik dasar sepakbola tersebut penting diberikan kepada siswa agar siswa mempunyai

pengetahuan yang mendasar tentang sepakbola, mampu mengembangkan bakat-bakat dalam bermain sepakbola, mengerti arti pentingnya belajar kemampuan dasar bermain sepakbola, memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta membentuk watak dan sifat seseorang saat permainan berlangsung. Berdasarkan pengamatan, pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 3 Pakem masih sangat terbatas. Hal ini ditandai dengan masih rendahnya pengetahuan siswa tentang teknik-teknik dasar sepakbola. Pada saat pembelajaran berlangsung guru menekankan pada pembelajaran teknik dasar sepakbola, akan tetapi karakteristik siswa yang masih dalam usia SMP lebih cenderung menginginkan bermain sepakbola. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, serta digunakan sebagai pedoman atau pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Nurhidayah Windayati (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Gambar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Materi Bela Diri Pencak Silat SMA Kelas X”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui menambah adanya media pendukung seperti media gambar untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi

bela diri pencak silat membuat sebagian pendidik meninggalkan materi tersebut karena merasa kurang menguasai materi. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui tahapan yang dikembangkan berdasarkan pendapat Sugiyono: pendahuluan, pengembangandesain, dan evaluasi produk. Setelah melalui tahap pendahuluan, dihasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, produk diujicobakan kepada 4 peserta didik pada uji coba perorangan dan 29 peserta didik pada uji coba pemakaian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul kelas X. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi produk oleh ahli materi adalah “sangat baik”, sedangkan oleh ahli media adalah “baik”. Penilaian peserta didik secara keseluruhan adalah “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA kelas X.

2. Budi Prasajo (2014) yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Bola Pantul Sebagai Materi Permainan Bolavoli dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 2 Tempel Kabupaten Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Permainan Bola Pantul Sebagai Materi Permainan Bolavoli Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 2 Tempel. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, menggunakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Data pada penelitian ini diambil dengan teknik survei dan menggunakan instrumen angket. Teknik pengumpulan data

dengan memberikan angket kepada ahli materi, guru dan siswa. Subjek penelitian ini adalah 3 ahli materi, guru pendidikan jasmani dan siswa kelas VIII yang berjumlah 32 orang. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian berdasarkan penilaian dari ahli materi, guru pendidikan jasmani dan siswa dapat disimpulkan bahwa model permainan bola pantul sangat layak dijadikan sebagai materi permainan bolavoli dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa SMP kelas VIII.

C. Kerangka Berpikir

Suatu proses belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan seseorang yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dan hasil yang baik tentu saja tidak lepas dari proses belajar yang baik, dan proses pembelajaran yang baik dan berhasil adalah dimana seorang guru dengan siswa-siswinya dapat berkomunikasi dengan baik, dapat saling menerima dan saling menghargai satu sama lain, sehingga didalam pembelajaran dapat menghasilkan timbal balik yang baik antara siswa dan guru melalui pembelajaran. Dan hal ini tidak akan terjadi tanpa motivasi, dalam proses pembelajaran seorang siswa tentu saja membutuhkan motivasi dan motivasi belajar yang paling besar berasal dari diri siswa itu sendiri kemudian motivasi yang berasal dari lingkungan atau orang lain, disini seorang guru penjas sangat berperan menjadi motivasi untuk siswanya. Jika seorang guru bersemangat dan bersungguh-sungguh mengajar siswa-siswinya maka

siswa-siswinya juga akan cenderung bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Melalui pembelajaran dengan pendekatan TGFU maka siswa akan melakukan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan bermain. Dengan diterapkannya pendekatan pembelajaran TGFU maka diharapkan pembelajarn dapat dikemas dengan baik dan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pemilihan pendekatan pembelajran TGFU ini dikarenakan untuk mengemas pembelajaran menjadi menarik dan mamodifikasi gerak dasar bermain sepakbola dengan lebih mudah. Selain itu, dengan pendekatan ini maka siswa akan bergerak dan bermain dengan dihadapkan pada keadaan yang sesungguhnya. Adanya lawan dan kawan akan membantu pola pikir siswa dalam bermain dan meningkatkan kemampuannya. Pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan TGFU ini dikemas dengan sebuah permainan yang mengharuskan pemain dapat melakukan gerak dasar yang baik, memiliki pergerakan yang luas dan mampu memutuskan sebuah keputusan yang tepat.

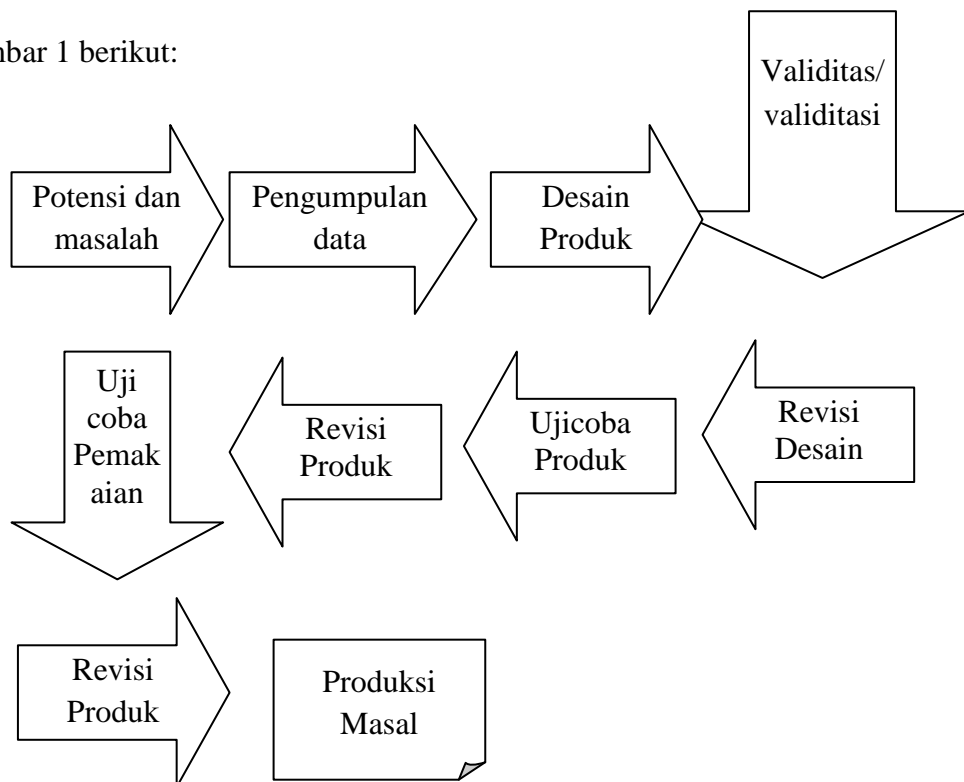
Pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan TGFU ini diharapkan dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih meningkatkan kemampuan dasarnya dan mampu bermain dengan pola, strategi dan taktik yang telah arahkan oleh guru. Dengan ini maka diharapkan siswa akan memiliki peningkatkan kemampuan gerak dasar dan permainan sepakbola yang baik. Peningkatan kemampuan dan keterampilan tersebut maka akan mendukung siswa dalam bermain sepakbola. Hal ini dikarenakan sepakbola

merupakan olahraga yang sangat disegani oleh semua kalangan, tidak heran bila siswa-siswi disekolah belajar mengenai dasar-dasar olahraga sepakbola terutama *shooting* dan *passing* karena masuk juga kedalam kompetensi mengajar di sekolah terutama dikelas VIII dan itu menjadi bekal untuk bermain sepakbola bila akan menekuninya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan suatu produk media pembelajaran berupa gambar yang ditujukan kepada sampel (peserta didik SMP kelas VIII). Menurut Sugiyono (2012: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2012:298) ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang ditunjukkan pada gambar 1 berikut:



Gambar 2. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2012:298)

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi (validasi) dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari pendapat Sugiyono di atas:

1. Pendahuluan

Mengidentifikasi Potensi dan Masalah, (1).Konseptualisasi masalah yang ada, (2).Identifikasi kebutuhan, (3).Menentukan materi, kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

2. Pengembangan Desain

- a. Pengumpulan Data, (1). Mengumpulkan sumber materi yang dimediasi, (2). Mengambil gambar, (3). Menyiapkan *software* pengolah gambar.
- b. Pembuatan Desain Produk, (1). Membuat desain produk dalam bentuk *softfile*, (2). Membuat contoh produk awal.
- c. Validasi Desain, (1). Validasi Materi oleh Ahli Materi, (2). Validasi Desain oleh Ahli Media.
- d. Revisi Desain, (1). Melakukan revisi desain berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media, (2). Pembuatan produk hasil revisi yang dijadikan produk awal.

3. Evaluasi Produk

- a. Uji Coba Produk, menggunakan uji coba satu lawan satu
- b. Revisi Produk, (1). Menganalisis hasil uji coba, (2). Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba
- c. Uji Coba Pemakaian, menggunakan uji coba kelompok besar

- d. Refisi Produk, (1). Menganalisis hasil uji coba, (2). Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.

C. Definisi Operasional Variabel

Berikut akan disampaikan mengenai definisi operasional variabel dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Materi Pembelajaran Sepakbola dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games for Understanding* atau TGfU) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem”.

1. *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan TGfU.

2. Pembelajaran sepakbola di SMP

Menurut Mielke (2007:1), kemampuan dasar bermain sepak bola harus dikuasai. Dasar-dasar bermain sepakbola antara lain: menggiring (*dribbling*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), menyundul bola (*heading*), menimang bola (*juggling*), menghentikan bola (*trapping*), dan lemparan ke dalam (*throw-in*).

3. Gambar materi sepakbola

Produk gambar materi sepakbola merupakan gambar *passing* sepakbola yang telah dikemas dan diuji cobakan kepada siswa kelas VIII

SMP Negeri 3 Pakem, sehingga diharapkan dapat menjadi suatu alternative pembelajaran baru.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk gambar yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk gambar tersebut. Dengan uji coba ini kualitas produk yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empirik.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan. Sebelum diuji coba produk dikonsultasikan kepada ahli materi. Setelah mendapatkan saran maka dilakukan revisi-revisi hingga produk layak digunakan untuk uji coba, langkah berikutnya adalah uji coba yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini direncanakan berjumlah 30 peserta didik untuk uji coba yaitu peserta didik SMP Negeri 3 Pakem kelas VIII.

E. Jenis Data dan Instrumen Pengambilan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa produk hasil validasi dari ahli materi. Validitas produk tersebut diperoleh dari hasil pengisian kuisioner dan lembar evaluasi yang diberikan kepada validator. Kuisioner yang diberikan dibuat berdasarkan dari kebutuhan penilaian.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil konversi skor pada data kuantitatif yang didapat, penilaian tersebut menentukan kualitas produk gambar.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi, dan peserta didik dihipotesiskan untuk memperbaiki produk gambar. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data kasar, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008: 80).

Kriteria Penilaian :

Tabel 1. Tabel Penilaian

Nilai	Kategori	Interval Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$x > \tilde{X} + 1,8 \text{ SBi}$	4,21
B	Baik	$\tilde{X} + 0,60 \text{ SBi} < x \leq \tilde{X} + 1,8 \text{ SBi}$	$3,40 > 4,21$
C	Cukup Baik	$\tilde{X} - 0,60 \text{ SBi} < x \leq \tilde{X} + 0,60 \text{ SBi}$	$2,60 > 3,40$
D	Kurang Baik	$\tilde{X} - 1,8 \text{ SBi} < x \leq \tilde{X} - 0,60 \text{ SBi}$	$1,79 > 2,60$
E	Sangat Kurang Baik	$x \leq \tilde{X} - 1,8 \text{ SBi}$	1,79

Sumber: Sukardjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008:80)

Keterangan:

\tilde{X} : rerata ideal = 1

2 (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SBi : simpanan baku ideal= 1

6 (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

x : skor empirik

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk gambar yang sedang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini membahas tentang Pengembangan Materi Pembelajaran Sepakbola dengan pendekatan TGfU pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem Kabupaten Sleman. Penelitian ini menghasilkan data berupa data validasi dari ahli dosen dan guru penjas serta ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar. Validasi ahli bertujuan untuk memberikan evaluasi dan saran terhadap *draft* model pengembangan yang sedang dikembangkan agar menjadi *draft* yang dapat digunakan dengan baik. Selain itu, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar bertujuan untuk menguji apakah *draft* model yang sedang dikembangkan ini dapat digunakan dalam pembelajaran atau belum.

1. *Draft* Model Awal Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Understanding*/TGfU) Pada Siswa Kelas VIII SMP

a. Pertemuan Pertama

1) Permainan 3 vs 1 (*Game I*) : 17,5 menit

a) Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

b) Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

c) Tujuan

Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan mempertahankan kepemilikan bola.

d) Peralatan

- 1) Bola Sepak
- 2) *Cone*
- 3) Gawang
- 4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

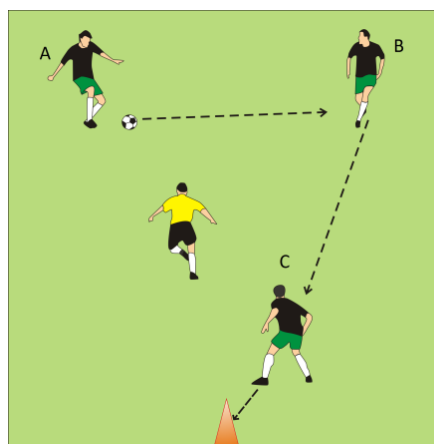
e) Bentuk Permainan

- 1) Permainan dimainkan oleh 4 siswa (1 *defense* dan 3 *offense*).
- 2) Ukuran lapangan 6x6 meter, *cone* sebagai gawang.
- 3) *Starting game* dimulai dari tengah lapangan.
- 4) Bola *out* dilakukan *kick in*.
- 5) Terjadinya gol apabila bola berhenti menyentuh *cone* tanpa jatuh *conenya*.
- 6) Berada pada posisi yang tepat untuk menerima umpan.
- 7) Memiliki kepekaan untuk selalu memberikan dukungan kepada pemain yang membawa bola agar bola dapat di umpan.
- 8) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

f) Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan

bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka permainan dimulai dengan *kick off* dari tengah lapangan dan pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



Gambar 4. Game pada permainan 3 v 1

2) Tanya Jawab

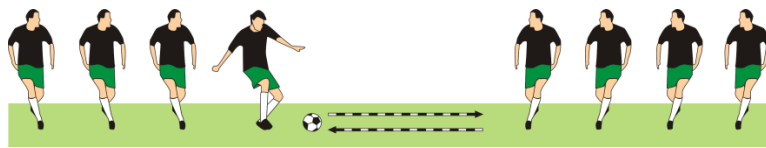
- a) Kesulitan apa yang dirasakan pada saat game 1 tadi?
- b) Apa yang harus dilakukan saat teman sedang menguasai bola?

- c) Kenapa harus membuka ruang, lebih efisien (*passing/dribel*)
mana saat kita menguasai bola atau saat kita berhadapan dengan
lawan?
- d) Seberapa penting passing pada permainan bola?
- e) Apakah manfaat *passing*?

3) TugasLatihan (*Practice*) : 20 menit

a. Latihan 1

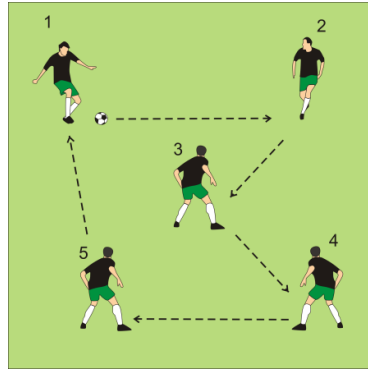
- 1) Peserta didik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antara kedua peserta didik 3 meter.
- 3) Peserta didik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya
dengan menggunakan kaki bagiandalam.



Gambar 5. Gambar tugas latihan 1

b. Latihan 2

- 1) Peserta didik mebuat kelompok, 1 kelompok berisi 8 orang.
- 2) Peserta didik berhitung dari angka 1 sampai dengan 8.
- 3) Latihan dilakukan dengan cara peserta didik berlari dalam
lapangan 10 x 10 meter, kemudian peserta didik 1
mengumpan bola kepada peserta didik 2, peserta didik 3
mengumpan bola kepada peserta didik 3, dan seterusnya.
- 4) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



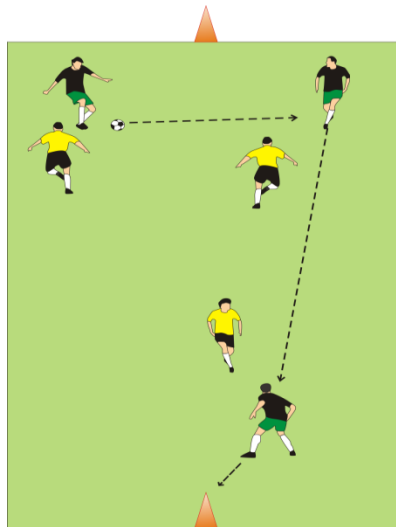
Gambar 6. Gambar latihan 2

4) Permainan 3 vs 3 (Game II) : 17,5 menit

- a. Seperti *Game I*, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 9x6 m.
- b. Permainan dimainkan oleh 6 pemain (3 *defense* dan 3 *offense*).
- c. Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.
- d. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola dan menyentuh lebih 2 kali maka permainan *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain

offense. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulaikembali dengan *kick in*.



Gambar 7. Gambar game 2 pada permainan 3 v 3

b. Pertemuan Kedua

1. Permainan 5 vs 2 (Game I) : 17,5 menit

a. Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

b. Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

c. Tujuan

Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.

d. Peralatan

1) Bola Sepak

2) *Cone*

3) Gawang

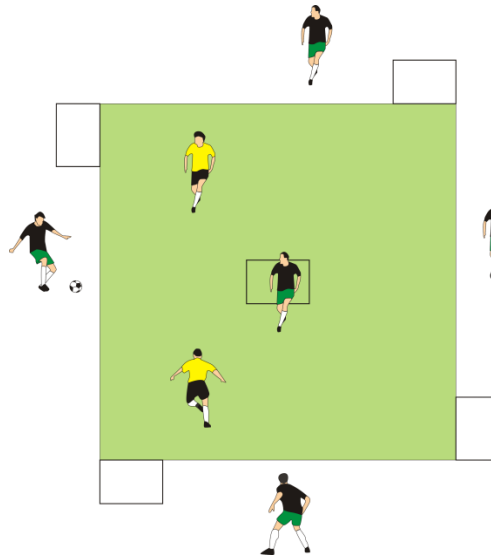
4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

e. Bentuk Permainan

- 1) Permainan dimainkan oleh 7 siswa (2 *defense* dan 5 *offense*).
- 2) Ukuran lapangan 8x8 meter, dengan 4 gawang.
- 3) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

f. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola hilang oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol dan menguasai bola lebih 3 kali menyentuh maka pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.

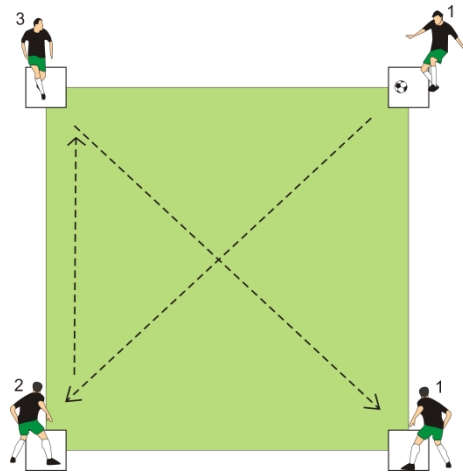


Gambar 8. Game 2 pada permainan 5 v 2

1. TugasLatihan (*Practice*) : 20 menit

a. Latihan 1

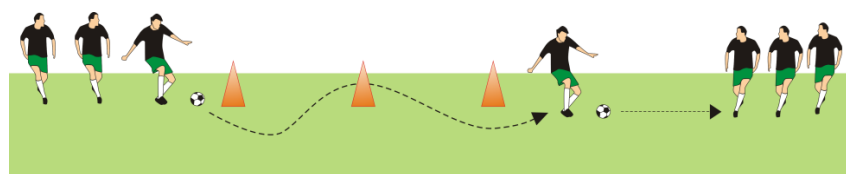
- 1) Pesertadidik membuat kelompok (1 kelompok terdiri dari 3 pesertadidik).
- 2) Pesertadidik berusaha mengumpan bola kepada temannya (boleh acak teman yang diumpan).
- 3) Setelah mengumpan pesertadidik bergeser ke kotak yang kosong.
- 4) Penerima bola harus berada pada kotak.
- 5) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



Gambar 9. Gambar tugas latihan 1

b. Latihan 2

- 1) Peserta didik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antarake dua peserta didik 10 meter.
- 3) Peserta didik yang membawa bola berlari *zig-zag* melewati *cone*.
- 4) Setelah berhasil melewati *cone* peserta didik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.
- 5) Latihan dihentikan ketika ada peluit panjang dari guru.



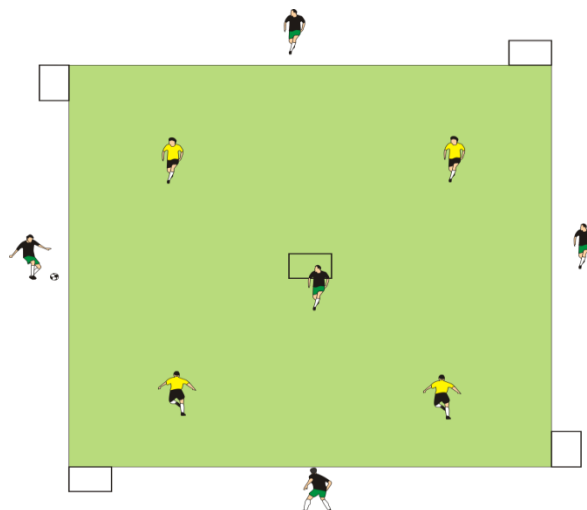
Gambar10. Gambar Latihan 2

2. Permainan 5 vs 4 (Game II) : 17,5 menit

- a. Seperti *Game I*, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 10x10 m.

- b. Permainan dimainkan oleh 9 pemain (4 *defense* dan 5 *offense*).
- c. Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.
- d. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka pemain *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



Gambar 11. Gambar game 2 pada permainan 5 v 4

2. Validasi Dosen Ahli

Evaluator yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah 1) Saryono, M.Or, 2) Yudanto, M.Pd dan 3) Ahmad Rithaudin, M.Or sebagai evaluator dari dosen ahli. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensinya di bidang keahlian Pendidikan pembelajaran jasmani terutama pembelajaran dengan model TGFU.

Pengambilan data diperoleh dengan cara memberikan produk awal yaitu pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGFU*) untuk siswa kelas VIII SMP beserta lembar evaluasi yang berupa kuesioner, setelah itu peneliti dan ahli materi mendiskusikan kualitas draft model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*). Ahli materi menilai dan memberikan masukan baik tertulis maupun lisan. Kuesioner berisi aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*). Hasil evaluasi berupa nilai dengan menggunakan skala likert yaitu satu sampai lima, sedangkan aspek kebenaran materi *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) dan isi berupa komentar dan saran perbaikan.

Ahli yang menjadi validator dalam produk pengembangan ini adalah Saryono, M. Or, Yudanto, M. Pd, dan Ahmad Rithaudin, M. Or, beliau adalah dosen FIK UNY. Data dari validator diperoleh dengan cara memberikan kuesioner yang berisi aspek kualitas *draft* model pengembangan

Pemberian kuesioner dilakukan bersamaan dengan menyerahkan produk yang sedang dikembangkan. Selanjutnya validator mencoba menggunakan produk dan memberikan saran dan penilaian untuk perbaikan *draf* yang sedang dikembangkan tersebut. Penilaian dari validator dosen sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Validasi *Draf* Model Pembelajaran oleh Dosen I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian <i>draft</i> model pengembangan dengan KI, KD, dan Indikator					√	
2	Ketepatan pemilihan materi yang dibuat <i>draft</i> model pengembangan					√	
3	Ketepatan pemilihan permainan (<i>Game I</i> dan <i>II</i>)				√		
4	Kejelasan penjelasan cara bermain				√		
5	Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan				√		
6	Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (<i>Game I</i> dan <i>II</i>)				√		
7	Ketepatan pemilihan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		
8	Kejelasan penjelasan cara pelaksanaan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		
9	Kesesuaian tugas latihan (<i>practice</i>) dengan permainan (<i>Game I</i> dan <i>II</i>)				√		
10	Kecukupan materi dalam <i>draft</i> model pengembangan untuk pencapaian kompetensi					√	
Jumlah							Sangat Baik
Jumlah Skor		43					
Rerata Skor		4,3					

Dan selanjutnya skor validasi *draft* model dari validator II sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Validasi *Draft* Model Pembelajaran oleh Dosen II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian <i>draft</i> model pengembangan dengan KI, KD, dan Indikator				√		
2	Ketepatan pemilihan materi yang dibuat <i>draft</i> model pengembangan				√		
3	Ketepatan pemilihan permainan (<i>Game</i> I dan II)				√		
4	Kejelasan penjelasan cara bermain				√		
5	Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan				√		
6	Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (<i>Game</i> I dan II)				√		
7	Ketepatan pemilihan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		
8	Kejelasan penjelasan cara pelaksanaan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		
9	Kesesuaian tugas latihan (<i>practice</i>) dengan permainan (<i>Game</i> I dan II)				√		
10	Kecukupan materi dalam <i>draft</i> model pengembangan untuk pencapaian kompetensi				√		
Jumlah							Baik
Jumlah Skor		40					
Rerata Skor		4,0					

Dan berikut adalah skor validasi *draft* model pembelajaran dari validator yang ke III

Tabel 4. Skor Validasi *Draft* Model Pembelajaran oleh Dosen III

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian <i>draft</i> model pengembangan dengan KI, KD, dan Indikator					√	
2	Ketepatan pemilihan materi yang dibuat <i>draft</i> model pengembangan				√		
3	Ketepatan pemilihan permainan (<i>Game</i> I dan II)				√		
4	Kejelasan penjelasan cara bermain					√	
5	Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan					√	
6	Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (<i>Game</i> I dan II)				√		
7	Ketepatan pemilihan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		
8	Kejelasan penjelasan cara pelaksanaan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		
9	Kesesuaian tugas latihan (<i>practice</i>) dengan permainan (<i>Game</i> I dan II)				√		
10	Kecukupan materi dalam <i>draft</i> model pengembangan untuk pencapaian kompetensi				√		
Jumlah							Sangat Baik
Jumlah Skor		43					
Rerata Skor		4,3					

Dari ketiga validator di atas dapat diketahui dengan jelas penilaian validator terhadap kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor sebesar 4,2.

Selain penilaian pada kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*), validator juga memberikan saran-saran dan masukan yang bermanfaat untuk perbaikan kualitas draaf yang sedang dikembangkan. Semua saran dan komentar dari validator digunakan untuk merevisi produk. Berikut ini adalah saran dari validator guru penjas maupun dosen pada validasi dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 5. Saran Perbaikan dari Validator dan Revisi

No	Saran.	Revisi
1.	Penjelasan cara bermain yang jelas agar siswa tidak kesulitan dalam memahami	Menyederhanakan dan memperjelas cara bermain.
2.	Jika bola tersebut oleh lawan (pemain <i>defense</i>) atau pemain <i>offense</i> mengontrol bola dan menyentuh lebih 2 kali maka permainan <i>offense</i> berganti menjadi pemain <i>defense</i> sedangkan pemain <i>defense</i> berganti menjadi pemain <i>offense</i> .	Jika bola tersebut oleh lawan (pemain <i>defense</i>) atau pemain <i>offense</i> mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka permainan <i>offense</i> berganti menjadi pemain <i>defense</i> sedangkan pemain <i>defense</i> berganti menjadi pemain <i>offense</i> .
3.	Jika bola hilang oleh lawan (pemain <i>defense</i>) atau pemain <i>offense</i> mengontrol dan menguasai bola lebih 3 kali menyentuh maka pemain <i>offense</i> yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain <i>defense</i> sedangkan pemain <i>defense</i> berganti menjadi pemain <i>offense</i> .	Jika bola tersebut oleh lawan (pemain <i>defense</i>) atau pemain <i>offense</i> mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka pemain <i>offense</i> yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain <i>defense</i> sedangkan pemain <i>defense</i> berganti menjadi pemain <i>offense</i> .
4.	Jika bola hilang oleh lawan (pemain <i>defense</i>) atau pemain <i>offense</i> mengontrol dan menguasai bola lebih 3 kali menyentuh maka pemain <i>offense</i> yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain <i>defense</i> sedangkan pemain <i>defense</i> berganti menjadi pemain <i>offense</i>	Jika bola tersebut oleh lawan (pemain <i>defense</i>) atau pemain <i>offense</i> mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka pemain <i>offense</i> yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain <i>defense</i> sedangkan pemain <i>defense</i> berganti menjadi pemain <i>offense</i> .

Kesimpulan dari validator pada validasi adalah *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasar dari ketiga validator dapat diketahui bahwa penilaian validator terhadap kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) termasuk dalam kriteria “baik”. Akan tetapi masih ada beberapa saran dari validator.

3. Model Hasil Revisi Tahap IPengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Undrestanding/TGFU*) Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

a. Pertemuan Pertama

1) Permainan 3 vs 1 (*Game I*) : 17,5 menit

a) Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

b) Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

c) Tujuan

- Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan mempertahankan kepemilikan bola.

d) Peralatan

1) Bola Sepak

2) *Cone*

3) Gawang

4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

e) Bentuk Permainan

1) Permainan dimainkan oleh 4 siswa (1 *defense* dan 3 *offense*).

2) Ukuran lapangan 6x6 meter, *cone* sebagai gawang.

3) *Starting game* dimulai dari tengah lapangan.

4) Bola out dilakukan *kick in*.

5) Terjadinya gol apabila bola berhenti menyentuh *cone* tanpa jatuh *conenya*.

6) Berada pada posisi yang tepat untuk menerima umpan.

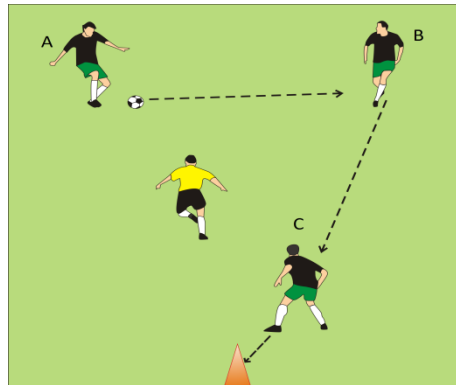
7) Memiliki kepekaan untuk selalu memberikan dukungan kepada pemain yang membawa bola agar bola dapat di umpan.

8) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

f) Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone-nya*. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3

sentuhan maka permainan dimulai dengan *kick off* dari tengah lapangan dan pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



Gambar 12. Game 1 pada permainan 3 v 1

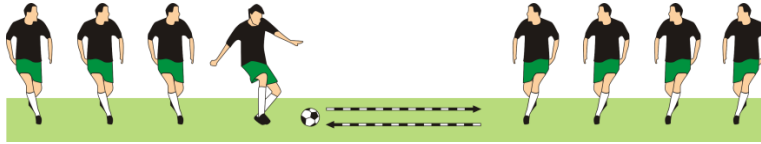
c. Tanya Jawab

1. Kesulitan apa yang dirasakan pada saat *game 1* tadi?
2. Apa yang harus dilakukan saat teman sedang menguasai bola?
3. Kenapa harus membuka ruang, lebih efisien (*passing/dribel*)
mana saat kita menguasai bola atau saat kita berhadapan dengan lawan?
4. Seberapa penting *passing* pada permainan bola?
5. Apakah manfaat *passing*?

d. Tugas Latihan (*Practice*) : 20 menit

1. Latihan 1
 - 1) Peserta didik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
 - 2) Jarak antara kedua peserta didik 3 meter.

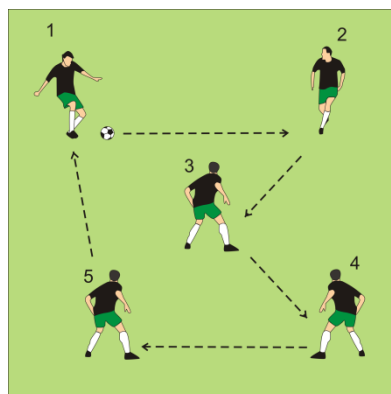
- 3) Peserta didik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.



Gambar13. Gambar latihan 1

2. Latihan 2

- 1) Peserta didik membuat kelompok, 1 kelompok berisi 8 orang.
- 2) Peserta didik berhitung dari angka 1 sampai dengan 8.
- 3) Latihan dilakukan dengan cara peserta didik berlari dalam lapangan 10 x 10 meter, kemudian peserta didik 1 mengumpan bola kepada peserta didik 2, peserta didik 3 mengumpan bola kepada peserta didik 3, dan seterusnya.
- 4) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.

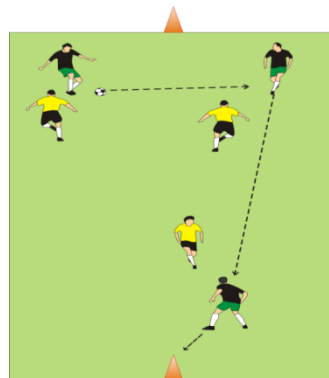


Gambar14. Gambar latihan 2

e. Permainan 3 vs 3 (Game II) : 17,5 menit

1. Seperti *Game I*, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 9x6 m.
2. Permainan dimainkan oleh 6 pemain (3 *defensedan* 3 *offense*).
3. Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.
4. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola dan menyentuh lebih 2 kali maka permainan *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



Gambar 15. Game 2 pada permainan 3 v 3

A. Pertemuan Kedua

1. Permainan 5 vs 2 (*Game I*) : 17,5 menit

a. Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

b. Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

c. Tujuan

Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.

d. Peralatan

1) Bola Sepak

2) *Cone*

3) Gawang

4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

e. Bentuk Permainan

1) Permainan dimainkan oleh 7 siswa (2 *defense* dan 5 *offense*).

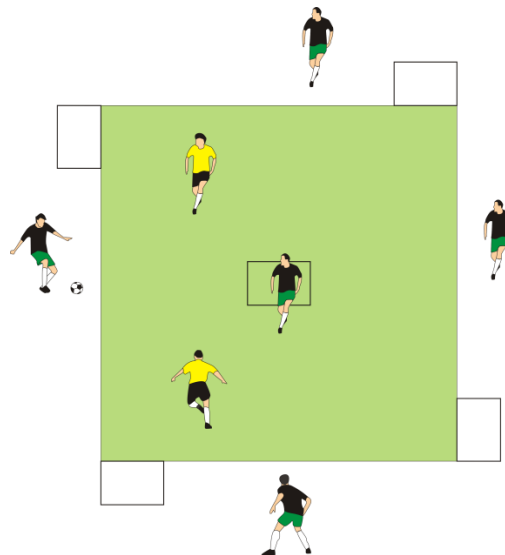
2) Ukuran lapangan 8x8 meter, dengan 4 gawang.

3) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

f. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang

diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola hilang oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol dan menguasai bola lebih 3 kali menyentuh maka pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



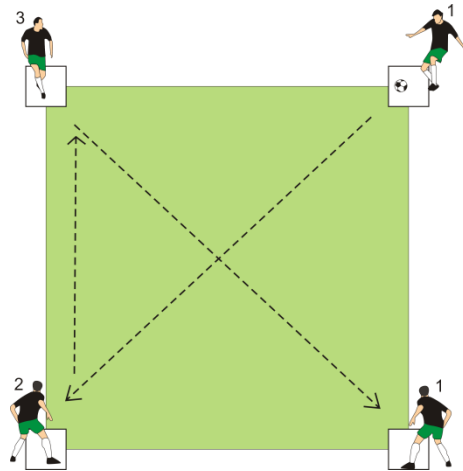
Gambar 16. Game 1 pada permainan 4 v 2

1. Tugas Latihan (*Practice*) : 20 menit

a. Latihan 1

- 1) Peserta didik membuat kelompok (1 kelompok terdiri dari 3 peserta didik).

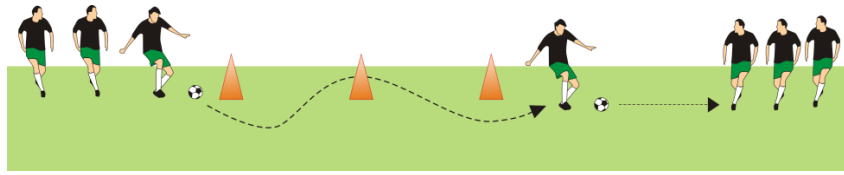
- 2) Pesertadidik berusaha mengumpan bola kepada temannya (boleh acak teman yang diumpan).
- 3) Setelah mengumpan pesertadidik bergeser ke kotak yang kosong.
- 4) Penerima bola harus berada pada kotak.
- 5) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



Gambar17.Gambar Latihan 1

b. Latihan 2

- 1) Pesertadidik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antarake dua pesertadidik 10 meter.
- 3) Pesertadidik yang membawa bola berlari *zig-zag* melewati *cone*.
- 4) Setelah berhasil melewati *cone* pesertadidik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.
- 5) Latihan dihentikan ketika ada peluit panjang dari guru.

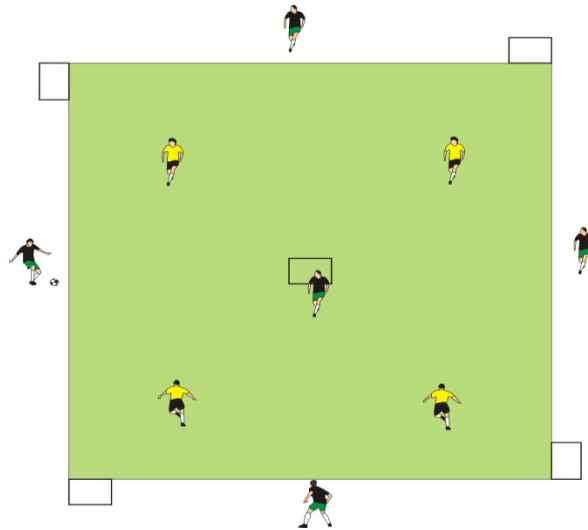


Gambar18.Gambar Latihan 2

2. Permainan 5 vs 4 (Game II) : 17,5 menit

- a. Seperti *Game I*, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 10x10 m.
- b. Permainan dimainkan oleh 9 pemain (4 *defense* dan 5 *offense*).
- c. Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.
- d. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka pemain *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



Gambar 19. Gambar pada permainan 5 v 4

4. Data Uji Coba Kelompok Kecil

a. Penilaian Guru

Evaluator yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah guru Penjaskes yang ada di sekolah yaitu Ibu Tutik, S.Pd. Penilaian kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) untuk siswa kelas VIII SMP ini dilakukan oleh guru penjas dan dosen pembimbing:

Tahap I kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) untuk siswa kelas VIII SMP dievaluasi pada tanggal 26 April 2016 dengan sebelumnya memberikan produk awal. Validator memberikan penilaian terhadap aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) untuk

siswa kelas VIII SMP dengan rerata skor 3,3 termasuk dalam kriteria “baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 6. Skor Aspek *Draft* Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Understanding / TGFU*) dari Validator Guru Penjas

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian <i>draft</i> model pengembangan dengan KI, KD, dan Indikator			√			
2	Ketepatan pemilihan materi yang dibuat <i>draft</i> model pengembangan			√			
3	Ketepatan pemilihan permainan (<i>Game I</i> dan II)			√			
4	Kejelasan penjelasan cara bermain			√			
5	Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan			√			
6	Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (<i>Game I</i> dan II)			√			
7	Ketepatan pemilihan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		
8	Kejelasan penjelasan cara pelaksanan tugas latihan (<i>practice</i>)			√			
9	Kesesuaian tugas latihan (<i>practice</i>) dengan permainan (<i>Game I</i> dan II)				√		
10	Kecukupan materi dalam <i>draft</i> model pengembangan untuk pencapaian kompetensi				√		
Jumlah							Cukup Baik
Jumlah Skor		33					
Rerata Skor		3,3					

Aspek *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) merupakan informasi yang berisi bagian yang salah, jenis

kesalahan, dan saran perbaikan. Saran dari validator diperlukan untuk perbaikan kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) yang sedang dikembangkan. Validator menyatakan bahwa pada *draft* no 1 dalam pemakaian KI itu harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Di mana kurikulum yang dipakai yaitu KTSP sehingga harus mencantumkan SK, KD dan Indikator. Selain itu validator menyatakan bahwa *draft* model pengembangan materi pembelajaran harus dijelaskan secara maksimal dan memberikan kesempatan mencoba dan berlatih bagi siswa.

Validator dari guru penjas menyatakan bahwa *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) sudah layak sebagai media atau sumber pembelajarn dan layak untuk diujicobakan. Semua saran dan komentar dari validator digunakan untuk merevisi produk. Berikut ini adalah saran dari validator guru penjas maupun dosen pada validasi dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 7. Saran Perbaikan dari Validator dan Revisi

No	Saran.	Revisi
1.	Tidak memakai KI tetapi pakai SKKD dan indikator.	Mengubah menjadi SKKD dan indicator

Kesimpulan dari validator pada validasi adalah *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan

pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Penilaian Siswa

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada siswa kelas VIII yang sudah mendapatkan materi dasar permainan sepakbola. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, kekurangan, ataupun kesalahan yang ada pada produk *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*). Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan untuk merevisi produk sebelum digunakan dalam uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 13 Juni 2015. Selanjutnya siswa mengisi lembar kuesioner mengenai kualitas *draft* untuk mengetahui saran-saran perbaikan dan komentar siswa terhadap draf model pembelajaran yang dikembangkan. Berikut data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil:

Tabel 8. Skor Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU membuat saya semangat dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola	3.94	Baik
2	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU tidak monoton dan membosankan seperti pembelajaran sebelumnya	3.13	Cukup Baik
3	Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU yang telah dilaksanakan membantu saya lebih	4.00	Baik

	mudah memahami masalah ketika belajar materi permainan sepakbola		
4	Pembelajaran ini membuat saya mudah dalam menyampaikan pertanyaan terkait masalah atau kesulitan dalam belajar materi permainan sepakbola	3.19	Cukup Baik
5	Pembelajaran ini membuat saya senang berdiskusi dengan anggota kelompok atau teman untuk menyelesaikan masalah dalam materi permainan sepakbola	3.75	Baik
6	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU membuat saya mudah untuk mengembangkan kemampuan dalam bermain sepakbola	3.81	Baik
7	Dari pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU ini, saya dapat menyimpulkan dan mengambil ide-ide penting mengenai materi permainan sepakbola	3.81	Baik
8	Saya benar-benar menjadi senang mengikuti pembelajar penjas, khususnya materi permainan sepakbola dengan menggunakan pendekatan taktik TGFU ini	3.50	Baik
9	Setelah mengikuti pembelajaran ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat	3.75	Baik
10	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru dengan mengikuti serangkaian pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU ini	3.88	Baik
Jumlah		36.75	
Rerata Skor		3,675	Baik

Untuk penilaian diperoleh rerata skor sebesar 3,675 termasuk dalam kategori “baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13. Selain data di atas melalui wawancara dengan siswa didapat masukan, komentar, dan saran untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan. Berikut beberapa komentar dari siswa uji coba:

- 1) Senang bisa ikut penjas sehingga bisa melatih kerjasama.
- 2) Permainan TGFU sangat membantu sepakbola.
- 3) Saya senang dengan permainan sepakbola dengan taktik TGFU.
- 4) Dengan permainan TGFU saya jadi paham tentang sepakbola.

5. Data Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar diberikan kepada siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, kekurangan, ataupun kesalahan yang ada pada produk yang dikembangkan.

Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 26 April 2016. Selanjutnya siswa mengisi lembar kuesioner mengenai kualitas *draft* untuk mengetahui saran-saran perbaikan dan komentar siswa terhadap *draft* yang dikembangkan. Berikut data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar terhadap *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*).

Tabel 10. Skor Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU membuat saya semangat dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola	3,73	Baik
2	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU tidak monoton dan membosankan seperti pembelajaran sebelumnya	3.58	Baik
3	Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU yang telah dilaksanakan membantu saya lebih mudah memahami masalah ketika	3,88	Baik

	belajar materi permainan sepakbola		
4	Pembelajaran ini membuat saya mudah dalam menyampaikan pertanyaan terkait masalah atau kesulitan dalam belajar materi permainan sepakbola	3,48	Baik
5	Pembelajaran ini membuat saya senang berdiskusi dengan anggota kelompok atau teman untuk menyelesaikan masalah dalam materi permainan sepakbola	3,67	Baik
6	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU membuat saya mudah untuk mengembangkan kemampuan dalam bermain sepakbola	3,67	Baik
7	Dari pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU ini, saya dapat menyimpulkan dan mengambil ide-ide penting mengenai materi permainan sepakbola	3,85	Baik
8	Saya benar-benar menjadi senang mengikuti pembelajar penjas, khususnya materi permainan sepakbola dengan menggunakan pendekatan taktik TGFU ini	3,61	Baik
9	Setelah mengikuti pembelajaran ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat	3,85	Baik
10	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru dengan mengikuti serangkaian pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU ini	3,91	Baik
Jumlah		37,21	
Rerata Skor		3,721	Baik

Untuk penilaian diperoleh rerata skor sebesar 3,721 termasuk dalam kategori “baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13. Selain data di atas melalui wawancara dengan siswa didapat masukan, komentar, dan saran untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan. Secara umum siswa senang dan mudah dalam mengikuti pembelajaran.

6. Revisi Akhir Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Understanding/TGFU*) Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

A. Pertemuan Pertama

1. Permainan 3 vs 1 (*Game I*) : 17,5 menit

a. Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

b. Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

c. Tujuan

- Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.

d. Peralatan

- 1) Bola Sepak
- 2) *Cone*
- 3) Gawang
- 4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

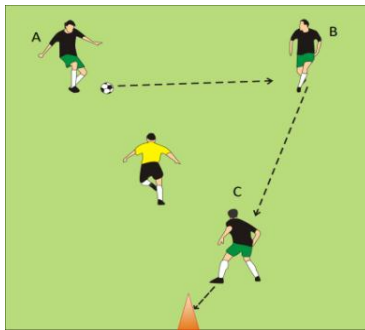
e. Bentuk Permainan

- 1) Permainan dimainkan oleh 4 siswa (1 *defense* dan 3 *offense*).
- 2) Ukuran lapangan 6x6 meter, *cone* sebagai gawang.
- 3) *Starting game* dimulai dari tengah lapangan.
- 4) Bola *out* dilakukan *kick in*.

- 5) Terjadinyagolapabila bola berhenti menyentuh *cone* tanpa jatuh *conenya*.
- 6) Berada pada posisi yang tepat untuk menerima umpan.
- 7) Memilikikepekaanuntukselalumemberikandukungankepada pemain yang membawa bola agar bola dapat di umpan.
- 8) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

f. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kickoff* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka permainan dimulai dengan *kickoff* dari tengah lapangan dan pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*



Gambar 20. Gambar pada permainan 3 v 1

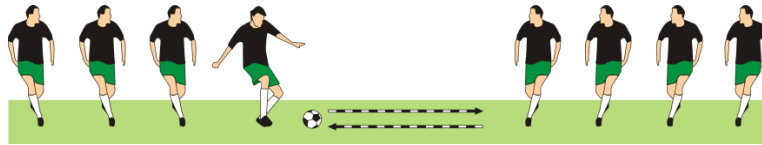
2. Tanya Jawab

- 1) Kesulitan apa yang dirasakan pada saat *game* 1 tadi?
- 2) Apa yang harus dilakukan saat teman sedang menguasai bola?
- 3) Kenapa harus membuka ruang, lebih efisien (*passing/dribel*)
mana saat kita menguasai bola atau saat kita berhadapan dengan lawan?
- 4) Seberapa penting passing pada permainan bola?
- 5) Apakah manfaat *passing*?

3. TugasLatihan (*Practice*) : 20 menit

1) Latihan 1

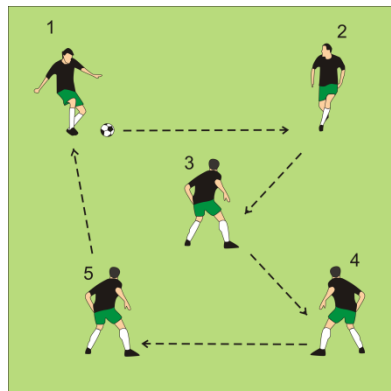
- 1) Peserta didik berdiriberpasangandenganmembawa 1 bola.
- 2) Jarak antarakeduapesertadidik 3 meter.
- 3) Peserta didik harus mengumpan (*passing*)
kepadapasangannyadenganmenggunakan kaki bagiandalam.



Gambar 21. Gambar Latihan 1

2) Latihan 2

- 1) Peserta didik membuat kelompok, 1 kelompok berisi 8 orang.
- 2) Peserta didik berhitung dari angka 1 sampai dengan 8.
- 3) Latihan dilakukan dengan cara peserta didik berlari dalam lapangan 10 x 10 meter, kemudian peserta didik 1 mengumpan bola kepada peserta didik 2, peserta didik 3 mengumpan bola kepada peserta didik 3, dan seterusnya.
- 4) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



Gambar 22. Gambar Latihan 2

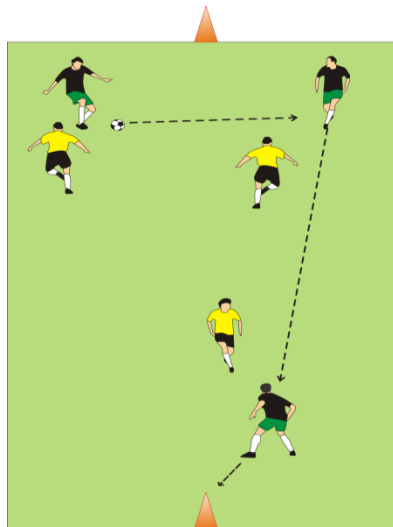
4. Permainan 3 vs 3 (Game II) : 17,5 menit

- 1) Seperti *Game I*, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 9x6 m.
- 2) Permainan dimainkan oleh 6 pemain (3 *defense* dan 3 *offense*).

3) Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.

4) Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kickoff* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol lebih dari 2 sentuhan maka permainan *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



Gambar 23. Gambar pada permainan 3 v 3

B. Pertemuan Kedua

1. Permainan 5 vs 2 (*Game I*) : 17,5 menit

1) Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

2) Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

3) Tujuan

Melakukan dukungan terus-

menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.

4) Peralatan

1) Bola Sepak

2) *Cone*

3) Gawang

4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

5) Bentuk Permainan

1) Permainan dimainkan oleh 7 siswa (*2 defense* dan *5 offense*).

2) Ukuran lapangan 8x8 meter, dengan 4 gawang.

3) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

6) Cara Bermain

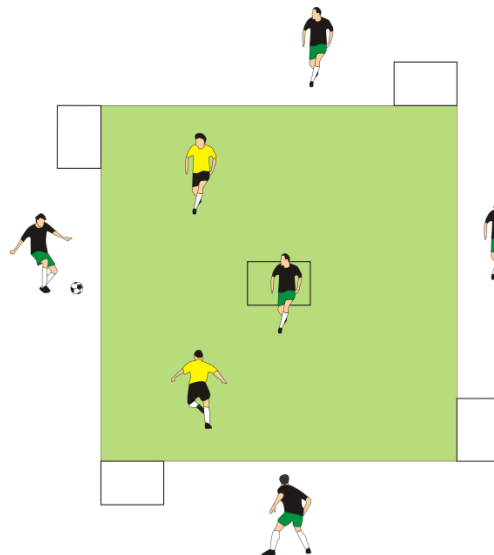
Permainan dimulai dengan bola

dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi

kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola

yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki

maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* yang berganti menjadi pemain *offense*.



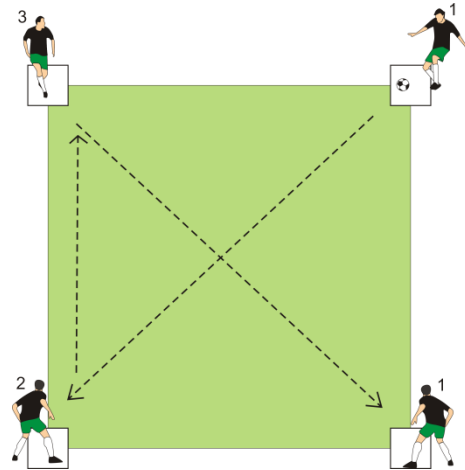
Gambar 24. Gambar pada permainan 4 v 2

2) Tugas Latihan (*Practice*) : 20 menit

A. Latihan 1

- 1) Peserta didik membuat kelompok (1 kelompok terdiri dari 3 peserta didik).
- 2) Peserta didik berusaha mengumpan bola kepada temannya (boleh kepada teman yang diumpan).

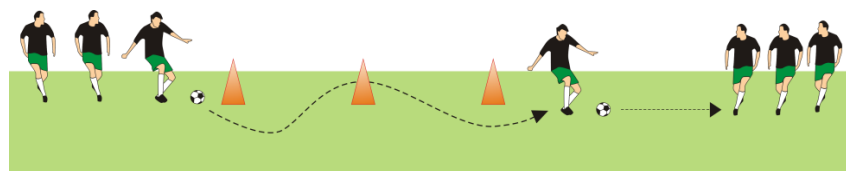
- 3) Setelah mengumpan peserta didik bergeser ke kotak yang kosong.
- 4) Penerima bola harus berada pada kotak.
- 5) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



Gambar 25. Gambar Latihan 1

B. Latihan 2

- 1) Peserta didik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antara kedua peserta didik 10 meter.
- 3) Peserta didik yang membawa bola berlari zig-zag melewati cone.
- 4) Setelah berhasil melewati cone peserta didik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.
- 5) Latihan dihentikan ketika ada peluit panjang dari guru.



Gambar 26. Gambar Latihan 2

3) Permainan 5 vs 4 (*Game II*) : 17,5 menit

1) Seperti *Game I*,

hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 10x10 m.

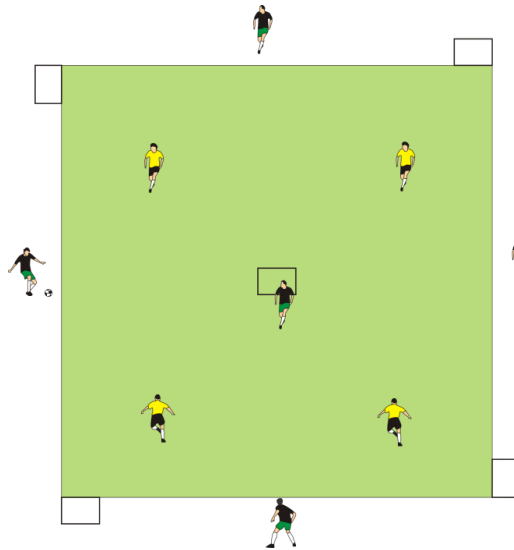
2) Permainan dimainkan oleh 9 pemain (4 *defense* dan 5 *offense*).

3) Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.

4) Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola

dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka pemain *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



Gambar 27. Game II 5 v 4

7. Analisis Data

1. Analisis Data dari Hasil Validasi

Data yang diperoleh dan validasi dari validator kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) ini. Data dari validasi terdiri dari aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU). Pada aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) terdiri dari 10 item.

a. Validasi dari Guru Penjas

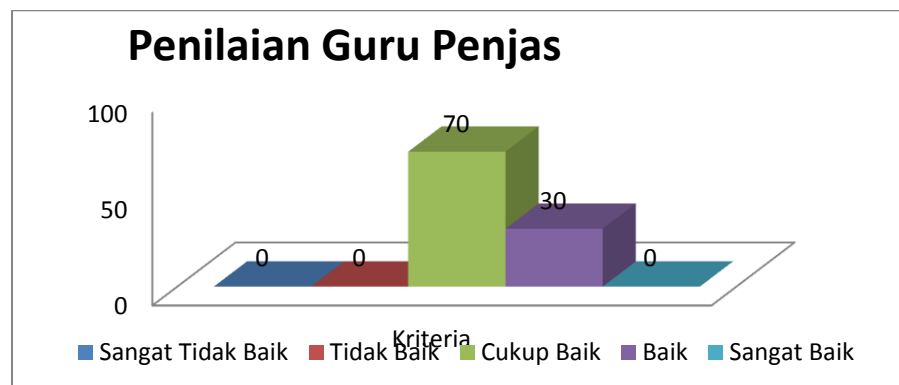
Berdasarkan data yang diperoleh penilaian validator guru penjas mengenai *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan

sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) ini pada aspek kualitas dengan kategori adalah “cukup baik” dengan rerata 3,3.

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) oleh validator guru penjas.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas *Draft* Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) oleh Guru Penjas

Kriteria	Frekuensi	(%)
Sangat Baik	0	0
Baik	3	30
Cukup Baik	7	70
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	10	100



Gambar 28. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas *Draft* Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Understanding / TGFU*) oleh Guru Penjas

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas bahwa penilaian guru penjas terhadap kualitas *draft* model pengembangan materi

pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) yang dikembangkan diperoleh data bahwa 0 % termasuk kategori “sangat baik”, 30 % termasuk kategori “baik”, 70 % termasuk kategori “cukup baik”, 0 termasuk kategori “tidak baik”, dan 0 % termasuk kategori “sangat tidak baik”. Rata-rata keseluruhan pada aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) menurut guru penjas termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 3,3.

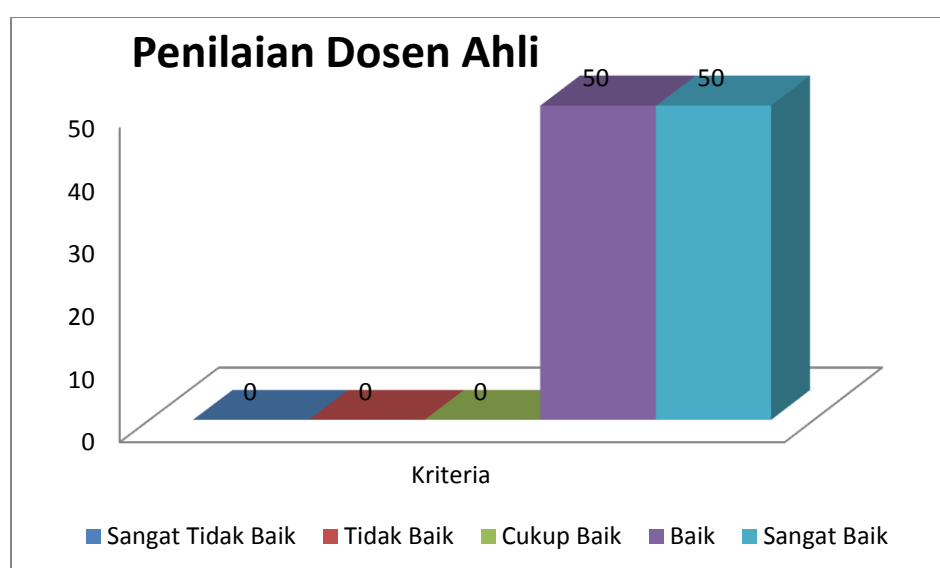
Selain penilaian di atas, ahli materi juga memberikan masukan, saran dan komentar untuk perbaikan kualitas produk. Dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas produk yang sedang dikembangkan. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan dari ahli materi.

b. Validasi dari Dosen Ahli

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian validator dosen ahli mengenai *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) ini pada aspek kualitas dengan kategori adalah “baik” dengan rerata 4,2. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) oleh validator dosen ahli.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas *Draft Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (teaching games for understanding / TGFU)* oleh Dosen Ahli

Kriteria	Frekuensi	(%)
Sangat Baik	5	50
Baik	5	50
Cukup Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	10	100



Gambar 29. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas *Draft Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (Teaching Games For Understanding / TGFU)* oleh Dosen Ahli

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas bahwa penilaian dosen ahli terhadap kualitas *draft model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (teaching games for understanding / TGFU)* yang dikembangkan diperoleh data bahwa 50 % termasuk kategori “sangat baik”, 50 % termasuk kategori “baik”, 0 % termasuk kategori “cukup baik”, 0 termasuk kategori “tidak

baik”, dan 0 % termasuk kategori “sangat tidak baik”. Rata-rata keseluruhan pada aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) menurut dosen ahli termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 4,2.

Selain penilaian di atas, ahli materi juga memberikan masukan, saran dan komentar untuk perbaikan kualitas produk. Dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas produk yang sedang dikembangkan. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan dari ahli materi.

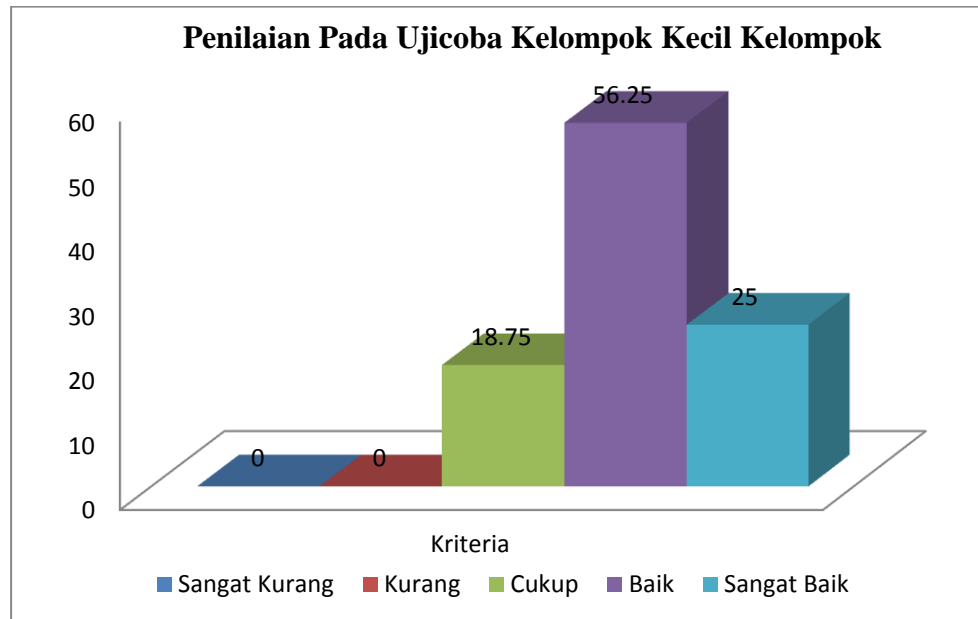
2. Analisis Data dari Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk tes dinilai dalam validasi dan direvisi, kemudian produk diujicobakan kepada siswa uji coba kelompok kecil yang berkarakteristik sama dengan calon pengguna produk.

Uji coba diikuti oleh siswa yang dipilih berdasarkan berbagai tingkat kemampuan, serta terdiri dari siswa laki-laki. Penilaian siswa yang terdiri dari 10 item menunjukkan kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) memiliki kualitas “baik” dengan rerata skor sebesar 3,675. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan gambar mengenai penilaian kualitas *draft* model pengembangan pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	(%)
Sangat Baik	4	25,00
Baik	9	56,25
Cukup	3	18,75
Kurang	0	0,00
Sangat Kurang	0	0,00
Jumlah	16	100



Gambar 30. Diagram Batang Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil

Dari tabel dan gambar di atas dapat diketahui secara jelas penilaian siswa uji coba kelompok kecil. Siswa uji coba memberikan penilaian “baik” dengan rerata skor sebesar 3,675. Sedangkan persentase penilaian menunjukkan bahwa 25 % termasuk kriteria “sangat baik”, 56,25 % termasuk kriteria “baik”, 18,75 % “Cukup”, 0 % “Kurang”, dan 0 % “sangat kurang”.

Selain penilaian di atas, siswa uji coba kelompok kecil juga memberikan masukan, saran, dan komentar untuk perbaikan kualitas

produk. Dengan melakukan revisi produk diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) yang sedang dikembangkan. Revisi dilakukan sesuai saran-saran yang relevan.

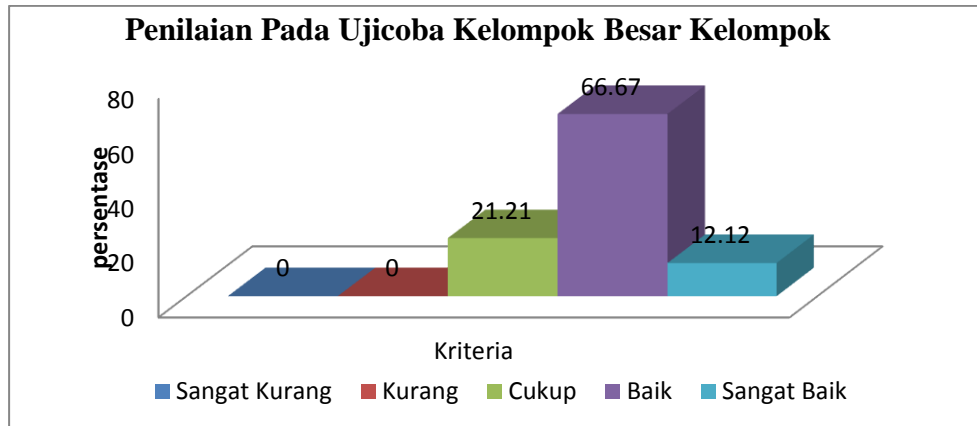
3. Analisis Data dari Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah produk tes dinilai dalam uji coba kelompok kecil dan direvisi, kemudian produk diujicobakan kepada siswa uji coba kelompok besar yang berkarakteristik sama dengan calon pengguna produk.

Uji coba diikuti oleh siswa yang dipilih berdasarkan berbagai tingkat kemampuan, serta terdiri dari siswa laki-laki. Penilaian yang terdiri dari 10 item menunjukkan bahwa produk *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) memiliki kualitas “baik” dengan rerata skor sebesar 3,721. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan gambar mengenai penilaian kualitas *draft* pengembangan pada uji coba kelompok besar.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Penilaian pada Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Frekuensi	(%)
Sangat Baik	4	12,12
Baik	22	66,67
Cukup	7	21,21
Kurang	0	0,00
Sangat Kurang	0	0,00
Jumlah	33	100



Gambar 31. Diagram Batang Penilaian pada Uji Coba Kelompok Besar

Dari tabel dan gambar di atas dapat diketahui secara jelas penilaian siswa uji coba kelompok besar. Siswa uji coba memberikan penilaian “baik” dengan rerata skor sebesar 3,721. Sedangkan persentase penilaian menunjukkan bahwa 12,12 % termasuk kriteria “sangat baik”, 66,67 % termasuk kriteria “baik”, 21,21 % “Cukup”, 0 % “Kurang”, dan 0 % “sangat kurang”.

8.Deskripsi Produk Akhir Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (*Teacing Games For Understanding/TGFU*) Pada Siswa Kelas VIII SMP

Produk akhir dalam bentuk produk *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) dapat dijabarkan hasilnya sebagai berikut:

A. Pertemuan Pertama

1. Permainan 3 vs 1 (*Game I*) : 17,5 menit

a. Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

b. Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

c. Tujuan

- Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.

d. Peralatan

- 1) Bola Sepak
- 2) *Cone*
- 3) Gawang
- 4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

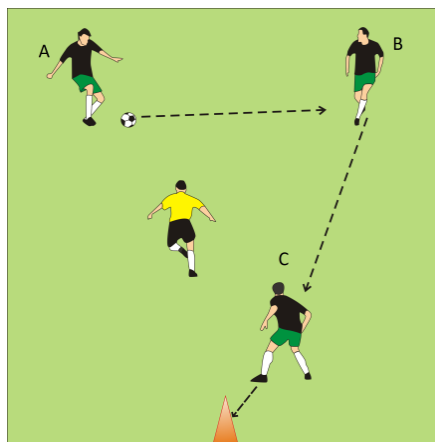
e. Bentuk Permainan

- 1) Permainan dimainkan oleh 4 siswa (1 *defense* dan 3 *offense*).
- 2) Ukuran lapangan 6x6 meter, *cone* sebagai gawang.
- 3) *Starting game* dimulai dari tengah lapangan.
- 4) Bola *out* dilakukan *kick in*.
- 5) Terjadinyagolapabila bola berhenti menyentuh *cone* tanpa jatuh *conenya*.
- 6) Beradapadaposisi yang tepatuntukmenerimaumpan.
- 7) Memilikikepekaanuntukselalumemberikandukungankepada pemain yang membawa bola agar bola dapat di umpan.
- 8) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

f. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kickoff* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi

kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka permainan dimulai dengan *kickoff* dari tengah lapangan dan pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



Gambar 32. Game 1 pada permainan 3 v 1

2. Tanya Jawab

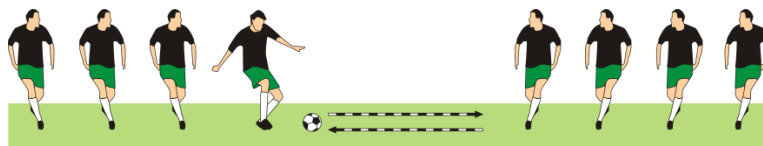
- 1) Kesulitan apa yang dirasakan pada saat *game* 1 tadi?
- 2) Apa yang harus dilakukan saat teman sedang menguasai bola?

- 3) Kenapa harus membuka ruang, lebih efisien (*passing/dribel*)
mana saat kita menguasai bola atau saat kita berhadapan dengan lawan?
- 4) Seberapa penting *passing* pada permainan bola?
- 5) Apakah manfaat *passing*?

3. TugasLatihan (*Practice*) : 20 menit

a. Latihan 1

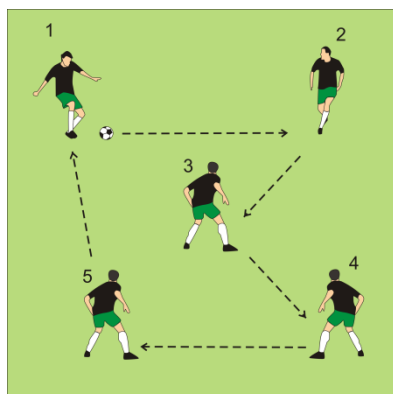
- 1) Peserta didikberdiriberpasangandenganmembawa 1 bola.
- 2) Jarakantarakeduapesertadidik 3 meter.
- 3) Peserta didikharusmengumpan (*passing*)
kepadapasangannyadenganmenggunakan kaki bagiandalam.



Gambar 33. Gambar Latihan 1

b. Latihan 2

- 1) Peserta didik mebuat kelompok, 1 kelompok berisi 8 orang.
- 2) Peserta didik berhitung dari angka 1 sampai dengan 8.
- 3) Latihan dilakukan dengan cara peserta didik berlari dalam lapangan 10 x 10 meter, kemudian peserta didik 1 mengumpan bola kepada peserta didik 2, peserta didik 3 mengumpan bola kepada peserta didik 3, dan seterusnya.
- 4) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



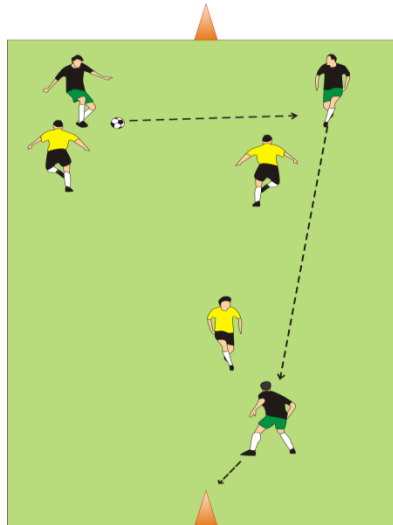
Gambar 34. Gambar Latihan 2

4. Permainan 3 vs 3 (Game II) : 17,5 menit

- 1) Seperti *Game I*,
hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 9x6 m.
- 2) Permainan dimainkan oleh 6 pemain (3 *defense* dan 3 *offense*).
- 3) Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.
- 4) Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kickoff* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka permainan *offense* berganti menjadi pemain *defense*.

nsesedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



Gambar 35. Game 2 pada permainan 3 v 3

B. Pertemuan Kedua

1. Permainan 5 vs 2 (Game I) : 17,5 menit

a. Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

b. Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

c. Tujuan

Melakukan dukungan terus-

menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.

d. Peralatan

1) Bola Sepak

2) *Cone*

3) Gawang

4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

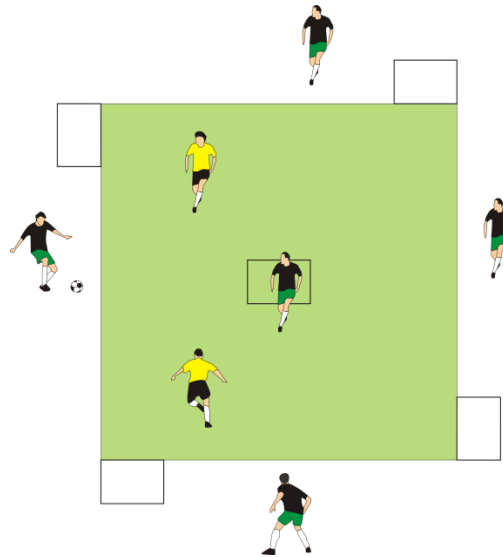
e. Bentuk Permainan

- 1) Permainan dimainkan oleh 7 siswa (2 *defense* dan 5 *offense*).
- 2) Ukuran lapangan 8x8 meter, dengan 4 gawang.
- 3) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

f. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola

dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.

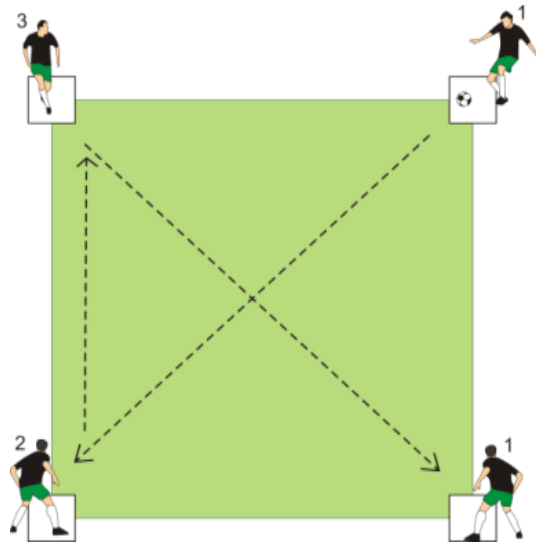


Gambar 36 .Game 1 pada permainan 5 v 2

3. Tugas Latihan (*Practice*) : 20 menit

A. Latihan 1

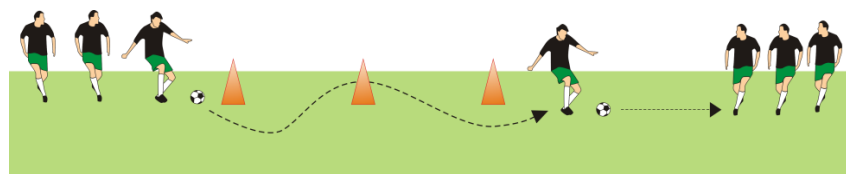
- a. Pesertadidik membuat kelompok (1 kelompok terdiri dari 3 pesertadidik).
- b. Pesertadidik berusaha mengumpan bola kepada temannya (boleh acak teman yang diumpan).
- c. Setelah mengumpan pesertadidik bergeser kekotak yang kosong.
 - 1) Penerima bola harus berada pada kotak.
 - 2) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



Gambar 37. Gambar Latihan 1

B. Latihan 2

- 1) Peserta didik berdiriberpasang dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antarakeduapesertadidik 10 meter.
- 3) Peserta didik yang membawa bola berlarizig-zag melewati *cone*.
- 4) Setelah berhasil melewati *cone* peserta didik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.
- 5) Latihan dihentikan ketika ada peluit panjang dari guru.



Gambar 38. Gambar Latihan 2

C. Permainan 5 vs 4 (Game II) : 17,5 menit

1) Seperti *Game* I, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 10x10 m.

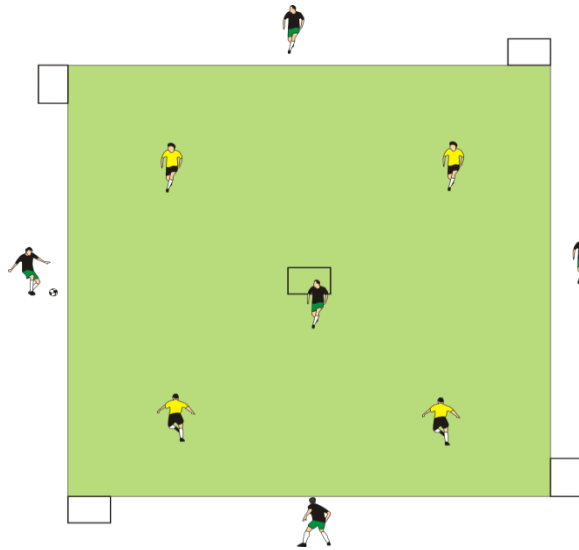
2) Permainan dimainkan oleh 9 pemain (4 *defense* dan 5 *offense*).

3) Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.

4) Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola

dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka pemain *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



Gambar 39. Game 2 pada permainan 5 v 4

B. Kajian Produk Akhir

Pada tahap awal pengembangan, produk *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU), untuk pembelajaran permainan sepakbola. Proses pembuatannya melalui beberapa tahapan prosedur dalam penelitian dan pengembangan. Setelah produk awal dihasilkan maka produk perlu dievaluasi kepada para ahli melalui tahapan validasi dan perlu diujicobakan dengan melalui berbagai tahapan uji coba. Tahap validasi dilakukan oleh guru penjas dan dosen ahli, sedangkan tahap uji coba dilakukan dalam serangkaian tahapan uji coba yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Dalam proses validasi kepada ahli dihasilkan data yang dapat digunakan untuk merevisi produk awal. Setelah produk divalidasi oleh ahli guru penjas kemudian produk divalidasi kepada dosen ahli. Validasi ahli menghasilkan data, saran, komentar, dan masukan yang berguna untuk perbaikan kualitas produk *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola

dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) yang sedang dikembangkan. Setelah proses validasi dan revisi dilaksanakan maka produk siap untuk diujicobakan. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba kelompok besar. Data yang diperoleh dari tiap-tiap tahapan uji coba digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk agar dihasilkan produk akhir yang berkualitas, sehingga produk *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) ini dapat digunakan sebagai materi pembelajaran di sekolah.

Kualitas produk materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) menurut ahli guru penjas termasuk dalam kriteria “cukup baik”, menurut ahli dosen kualitas produk termasuk dalam kriteria “baik”. Sedangkan kualitas produk materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) menurut penilaian siswa termasuk dalam kriteria “baik”. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian uji coba kelompok kecil “baik” dan uji coba kelompok besar “baik”. Selain itu didapat juga komentar dari siswa bahwa siswa senang dengan permainan sepakbola melalui pendekatan TGFU sehingga siswa lebih paham dan mudah dalam mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan bahwa menurut guru penjas dan dosen pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding / TGFU*) ini harus dikembangkan

dengan semaksimal mungkin agar siswa lebih mudah dalam menerima dan mempraktikkan dalam pembelajaran. Pengembangan produk dari awal sampai dengan adanya perubahan-perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan produk dan kualitas produk ini diharapkan mampu memberikan efek positif dalam proses pengembangan permainan dalam sepakbola. Hal ini meninjau karakteristik permainan sepakbola yang dapat dikembangkan dan banyak solusi untuk memodifikasi agar materi dapat mudah disampaikan dan siswa mudah dalam menerima materi sebagai pengembangan keterampilan bermainnya.

Dengan adanya perubahan dan pengembangan materi akan membantu guru untuk lebih kreatif dan memiliki variasi dalam memberikan materi pembelajaran. Hal ini mengingat bahwa permainan sepakbola disukai oleh sebagian besar siswa tetapi tidak banyak siswa yang memiliki keterampilan bermain yang baik. Sehingga pengembangan materi pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya. Selain itu, pengembangan materi ini tidak hanya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran saja tetapi sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa. Pengembangan ini dapat dilakukan secara berkala sehingga pembelajaran selalu mendapatkan hal baru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembuatan produk materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tersusun model materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) yang terdiri atas 4 permainan yaitu 3 lawan 1, 3 lawan 3, 5 lawan 2 dan 5 lawan 4.
2. Penilaian dosen ahli terhadap kualitas *draft* model tersusun model pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) dengan jumlah 4 permainan untuk 2 kali pertemuan dan model permainan tersebut termasuk kriteria “baik” dengan rata keseluruhan 4,2.
3. Penilaian guru terhadap kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*teaching games for understanding* / TGFU) yang sedang dikembangkan adalah termasuk kriteria “baik” dengan rerata secara keseluruhan adalah 3,3. Sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Penilaian dari siswa terhadap kualitas *draft* model termasuk “baik” dengan rerata skor 3,675. Sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Keterbatasan

Pembuatan produk *draft* model pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding* / TGFU) untuk siswa kelas VIII SMP ini memiliki keterbatasan antara lain

adalah produk yang dihasilkan masih belum sempurna karena masih banyak kekurangan dari berbagai aspek seperti tidak semua materi disampaikan dengan gambar, ukuran, dan penskoran serta proses penilaian kualitas produk produk *draft* model pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGFU*) untuk siswa kelas VIII SMP ini terbatas hanya pada tahap validasi guru penjas, dosen ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan di atas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran permainan sepakbola di SMP.
2. Pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif dalam mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Perlu dilakukan penelitian pengembangan lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan produk *draft* model pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGFU*) untuk siswa kelas VIII SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Sunjata Wisahati dan Teguh Santoso.(2010). Buku Sekolah Elektronik “*Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga*”. Jakarta: CV Setiji
- Akhmad Sudrajat. (2008). *Suber Belajar Untuk Mengefektifkan Pembelajaran Siswa*. Jakarta: Rieneka Cipta
- Budi Prasajo. (2013). “Pengembangan Model Permainan Bola pantul Sebagai Materi Permainan Bola Voli dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP N 2 Tempel Kabupaten Sleman”. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Depdiknas. 2004. Perpustakaan Perguruan Tinggi: Buku Pedoman, edisi ketiga. Jakarta: Depdiknas
- Dwi Siswoyo, dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Jakarta: Erlangga
- Journal of Physical Education, Health and Sport*<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>, diakses pada Minggu, 24-5-2015, pukul 12.49
- Jurnal Pendidikan Jasmani, volume 8, nomor 1, April 2011. Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.(2013). *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif
- Nurhidayah Windayanti. (2014). “Pengembangan Media Gambar pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Materi Bela Diri Pencak Silat SMA Kelas X”. Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA”.*Tesis*. Program Pasca Sarjana UNY
- Solikhan.Ruang lingkup standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan jasmani,olahraga dan kesehatan tingkat SMP/Mts, pada diakses pada alamat khan35.blogspot.com 2012//skkd, diakses pada tanggal 10-6-2016
- Soni Nopembri dan Saryono.(2012). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Fokus pada Pendekatan Taktik*.Yogyakarta : digibooks

- Sugihartono, dkk.(2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono.(2012). “*Memahami Penelitian Kuantitatif*”. Bandung: ALFABETA
- Sukintaka (1998).*Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2011). “ *Pedoman Penulisan Skripsi*”. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional Universitas Negeri Yogyakarta
- Wawan S. Suherman .(2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani Teori dan Praktik Pengembangan*. Yogyakarta: FIK UNY
- Yudanto, M.Pd. IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIK.pdf
- Yoyo Bahagia & Adang Suherman ,(2000:24-31) *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Fokus pada Pendekatan Taktik*.Yogyakarta : digibooks

LAMPIRAN SURAT-SURAT IZIN PENELITIAN

Lampiran 1. Surat Izin Dekan

SURAT IZIN DEKAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 201/UN.34.16/PP/2016. 07 April 2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Bupati Sleman
c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa
Kab. Sleman.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Chandra Santana.
NIM : 11601241075.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : April s.d Mei 2016.
Tempat/Obyek : SMP Negeri 3 Pakem.
Judul Skripsi : Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola dengan Pendekatan Taktik (Teaching Games For Understanding)TGfU pada Siswa Kelas VIII SMP.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,





Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 639640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMP N 3 Pakem.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.



Lampiran 2. Surat Izin Kantor Kesatuan Bangsa

SURAT IZIN KANTOR KESATUAN BANGSA

	
PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH	
<small>Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511 Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id</small>	
<u>SURAT IZIN</u> Nomor : 070 / Bappeda / 1583 / 2016	
TENTANG PENELITIAN	
KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH	
Dasar	: Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk	: Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman Nomor : 070/Kesbang/1514/2016 Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 12 April 2016	
MENGIZINKAN :	
Kepada	:
Nama	: CHANDRA SANTANA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 11601241075
Program/Tingkat	: S1
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah	: Watuadeg Purwobinangun Pakem Sleman
No. Telp / HP	: 085743781807
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING/TGFU) PADA SISWA SMP KELAS VIII
Lokasi	: SMP N 3 Pakem Sleman
Waktu	: Selama 3 Bulan mulai tanggal 12 April 2016 s/d 12 Juli 2016
Dengan ketentuan sebagai berikut :	
<ol style="list-style-type: none">1. <i>Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.</i>2. <i>Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.</i>3. <i>Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.</i>4. <i>Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.</i>5. <i>Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.</i>	
Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.	
Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.	
Dikeluarkan di Sleman Pada Tanggal : 12 April 2016 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah	
Sekretaris u.b. Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan	
ERNY MARYATUN, S.I.P, MT Pembina IV/a	
	
Tembusan :	
<ol style="list-style-type: none">1. Bupati Sleman (sebagai laporan)2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman4. Camat Pakem5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Pakem6. Ka. SMP N 3 Pakem Sleman7. Dekan FIK UNY8. Yang Bersangkutan	

Lampiran 3. Surat Izin Bappeda

SURAT IZIN BAPEDA

	
PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH	
<small>Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511 Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id</small>	
SURAT IZIN Nomor : 070 / Bappeda / 1583 / 2016	
TENTANG PENELITIAN	
KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH	
Dasar :	Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk :	Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor :	070/Kesbang/1514/2016
Hal :	Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 12 April 2016	
MENGIZINKAN :	
Kepada :	
Nama :	CHANDRA SANTANA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK :	11601241075
Program/Tingkat :	S1
Instansi/Perguruan Tinggi :	Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi :	Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah :	Watuadeg Purwobinangun Pakem Sleman
No. Telp / HP :	085743781807
Untuk :	Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING/TGFU) PADA SISWA SMP KELAS VIII
Lokasi :	SMP N 3 Pakem Sleman
Waktu :	Selama 3 Bulan mulai tanggal 12 April 2016 s/d 12 Juli 2016
Dengan ketentuan sebagai berikut :	
<ol style="list-style-type: none">1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.	
Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.	
Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.	
Dikeluarkan di Sleman Pada Tanggal : 12 April 2016 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah	
Sekretaris u.b. Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan	
 ERNY MARYATUN, S.I.P, MT Pembina IV/a NIP. 19720411 100603 2 000	
Tembusan :	
<ol style="list-style-type: none">1. Bupati Sleman (sebagai laporan)2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman4. Camat Pakem5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Pakem6. Ka. SMP N 3 Pakem Sleman7. Dekan FIK UNY8. Yang Bersangkutan	

Lampiran 4. Surat Keterangan Pengambilan Data SMP N 3 Pakem

SURAT KETERANGAN PENGAMBILAN DATA

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA SMP NEGERI 3 PAKEM Pojok ,Harjobinangun,Pakem Sleman Yogyakarta, 55582 Telepon (0274) 895682 Email: smp3gapakem@yahoo.co.id</p>
---	--

SURAT KETERANGAN
No. 423.4/054/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: TEJO ISWATI, S.Pd. Si
NIP.	: 19630507 198412 2 006
Pangkat/Gol	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala SMP Negeri 3 Pakem

menerangkan bahwa:

Nama	: CHANDRA SANTANA
NIM.	: 11601241075
Program	: S.I
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 3 Pakem pada tanggal 12 April 2016 sampai dengan 26 April 2016 dengan judul "PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING/TGfU) PADA SISWA SMP KELAS VIII"

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pakem, 26 April 2016
Kepala Sekolah

TEJO ISWATI, S.Pd. SI
Pembina, IV/a
NIP.19630507 198412 2 006



**LAMPIRAN *DRAFT* MODEL
PEMEBELAJARAN**

DRAFT MODEL
PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN
SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK
(TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
/TGUFU) PADA SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

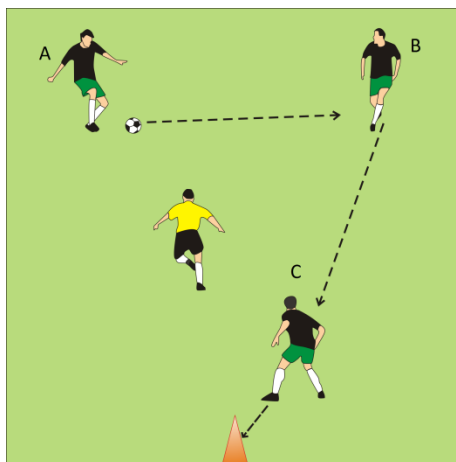
Oleh: Chandra Santana
NIM: 11601241075

A. Pertemuan Pertama

1. Permainan 3 vs 1 (Game I) : 17,5 menit

- a. Masalah Taktik
Mempertahankan pergerakan bola.
- b. Fokus Pembelajaran
Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.
- c. Tujuan
 - Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.
 - Bertujuan supaya siswa lebih banyak melakukan *passing* dan lebih efisien karena siswa lebih mudah melakukan *passing* dibandingkan 2 vs 1
- d. Peralatan
 - 1) Bola Sepak
 - 2) *Cone*
 - 3) Gawang
 - 4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola
- e. Bentuk Permainan
 - 1) Permainan dimainkan oleh 4 siswa (1 *defense* dan 3 *offense*).
 - 2) Ukuran lapangan 6x6 meter, *cone* sebagai gawang.
 - 3) *Starting game* dimulai dari tengah lapangan.
 - 4) Bola *out* dilakukan *kick in*.
 - 5) Terjadinya gol apabila bola berhenti menyentuh *cone* tanpa jatuh *conenya*.
 - 6) Berada pada posisi yang tepat untuk menerima umpan.
 - 7) Memiliki kepekaan untuk selalu memberikan dukungan kepada pemain yang membawa bola agar bola dapat di umpan.
 - 8) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.
- f. Cara Bermain
Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol

dengan cara bola disentuhkan dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka permainan dimulai dengan *kick off* dari tengah lapangan dan pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



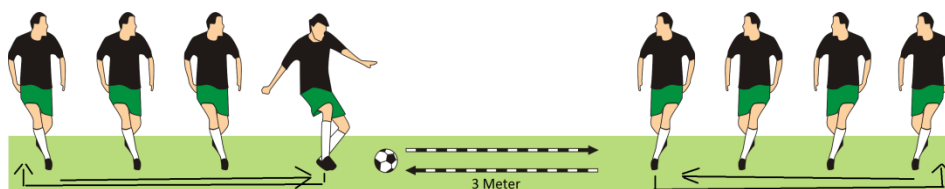
2. Tanya Jawab

1. Mengapa dalam permainan 3 V 1 mengalami kegagalan?
Jawab : karena belum memahami permainan, belum menguasai passing.
2. Mengapa kalian berhasil dalam permainan 3 V 1?
Jawab : karena lawan hanya 1 jadi lebih mudah untuk bermain.
3. Apa kendala dalam permainan 3 V 1?
Jawab : kurangnya *support* dari teman, posisi berdiri yang salah saat tidak membawa bola.

3. Tugas Latihan (*Practice*) : 20 menit

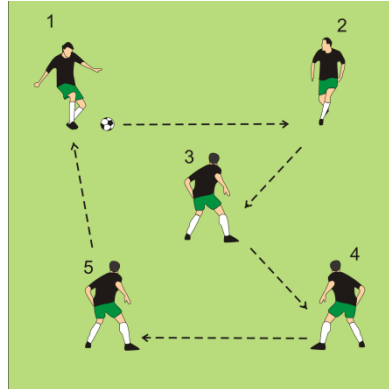
a. Latihan 1

- 1) Peserta didik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antara kedua peserta didik 3 meter.
- 3) Peserta didik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.



b. Latihan 2

- 1) Peserta didik membuat kelompok, 1 kelompok berisi 8 orang.
- 2) Peserta didik berhitung dari angka 1 sampai dengan 8.
- 3) Latihan dilakukan dengan cara peserta didik berlari dalam lapangan 10 x 10 meter, kemudian peserta didik 1 mengumpan bola kepada peserta didik 2, peserta didik 3 mengumpan bola kepada peserta didik 3, dan seterusnya.
- 4) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.

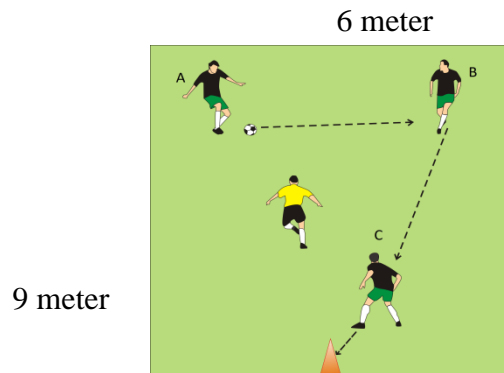


4. Permainan 3 vs 3 (*Game II*) : 17,5 menit

- a. Seperti *Game I*, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 9x6 m.
- b. Permainan dimainkan oleh 6 pemain (3 *defense* dan 3 *offense*).
- c. Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.

d. Cara Bermain

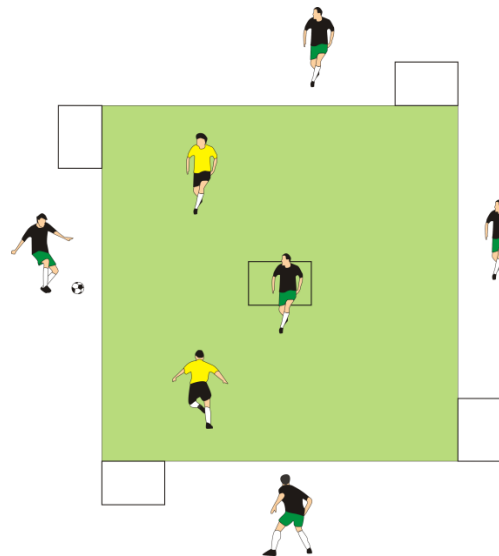
Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka permainan *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



B. Pertemuan Kedua

1. Permainan 5 vs 2 (Game I) : 17,5 menit

- Masalah Taktik
Mempertahankan kepemilikan bola.
- Fokus Pembelajaran
Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.
- Tujuan
Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.
- Peralatan
 - 1) Bola Sepak
 - 2) Cone
 - 3) Gawang
 - 4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola
- Bentuk Permainan
 - 1) Permainan dimainkan oleh 7 siswa (2 *defense* dan 5 *offense*).
 - 2) Ukuran lapangan 8x8 meter, dengan 4 gawang.
 - 3) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.
- Cara Bermain
Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



2. Tanya Jawab

1. Mengapa dalam permainan 5 V 2 mengalami kegagalan?

Jawab : karena belum memahami permainan, belum menguasai passing.

2. Apa yang harus kalian lakukan di permainan 5 V 2?

Jawab: lebih membuka ruang untuk mempermudah teman untuk mengumpan.

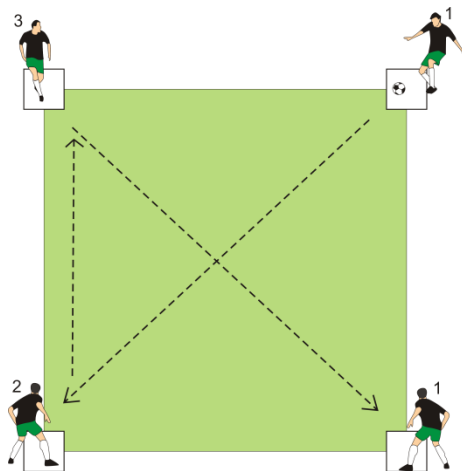
3. Apakah anda lebih mudah mempermainkan bola di permainan 5 V 2?

Jawab : lebih susah karena dipertandingan ini lebih banyak *defense* nya.

4. Tugas Latihan (*Practice*) : 20 menit

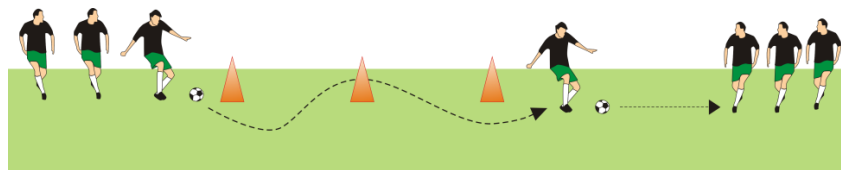
a. Latihan 1

- 1) Peserta didik membuat kelompok (1 kelompok terdiri dari 3 peserta didik).
- 2) Peserta didik berusaha mengumpan bola kepada temannya (boleh acak teman yang diumpan).
- 3) Setelah mengumpan peserta didik bergeser ke kotak yang kosong.
- 4) Penerima bola harus berada pada kotak.
- 5) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



b. Latihan 2

- 1) Peserta didik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antara kedua peserta didik 10 meter.
- 3) Peserta didik yang membawa bola berlari *zig-zag* melewati *cone*.
- 4) Setelah berhasil melewati *cone* peserta didik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.
- 5) Latihan dihentikan ketika ada peluit panjang dari guru.

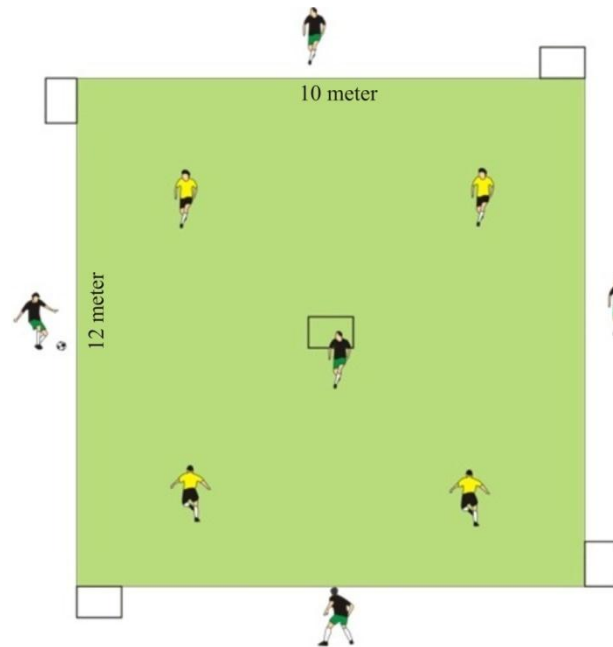


5. Permainan 5 vs 4 (Game II) : 17,5 menit

- a. Seperti *Game I*, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 10x10 m.
- b. Permainan dimainkan oleh 9 pemain (4 *defense* dan 5 *offense*).
- c. Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.
- d. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain

defense) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka pemain *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



LAMPIRAN RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Pakem
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas : VIII
Pertemuan : 2 kali pertemuan
Alokasi Waktu : 4 X 40 menit

A. Standar Kompetensi*

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempraktikkan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan*

C. Indikator

- a. Melakukan teknik dasar menendang dan menghentikan bola dengan koordinasi yang baik
- b. Mengetahui bentuk teknik dasar menendang dan menghentikan bola dengan koordinasi yang baik
- c. Kerjasama, toleransi, percaya diri, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik dasar menendang bola dengan kaki bagian dalam dengan benar
- b. Siswa dapat bermain sepakbola dengan baik menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk nilai kerja sama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai teman

❖ **Karaktersiswa yang diharapkan :**

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

E. Materi Pembelajaran

Permainan Sepakbola

- Menendang bola menggunakan kaki bagian dalam.
- Bermain sepakbola menggunakan peraturan yang dimodifikasi

F. Metode Pembelajaran

- Tgfu (*Teaching Games for Understanding*)

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

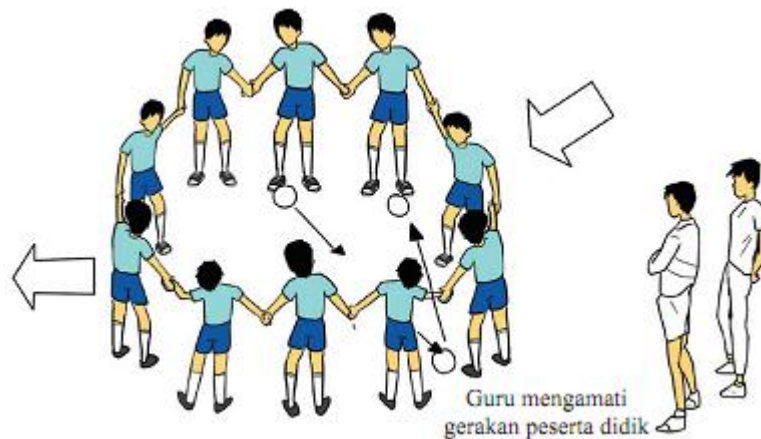
Pertemuan 1 (2 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran (*Religius*).
- b. Pemanasan secara umum (*Kerjakeras, disiplin*).
- c. Berlari mengelilingi lapangan sepakbola (*Kerjakeras, disiplin*).
- d. Pemanasan khusus sepakbola dalam bentuk permainan (*Kerjakeras, disiplin*).

Deskripsi Permainan:

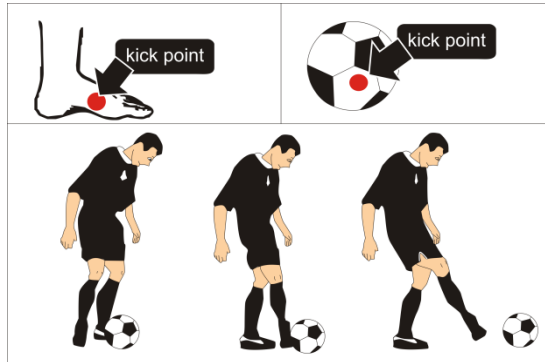
Aktivitas bermain menendang atau mengumpan bola menggunakan kaki bagian dalam (dengan kaki kanan atau kiri), berkelompok membentuk lingkaran berpegangan tangan, fokuskan perhatian peserta didik pada prinsip gerakan kaki, perkenaan kaki pada bola, dan bola harus selalu dibawah kontrol, hingga bola tidak keluar dari lingkaran, gerakan dilakukan menyamping, dan dilanjutkan bergerak maju- mundur.



2. Kegiatan Inti (45 menit)

a. Eksplorasi

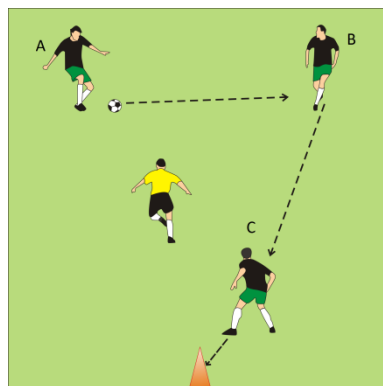
Pesertadidik mengamati media gambar yang disajikan oleh guru, yaitu gambar prinsip gerakan mengumpan bola menggunakan kaki bagian dalam.



Pesertadidik melakukan permainan I yaitu permainan 3 vs 1 (*Game I*)

Deskripsi permainan:

Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka permainan dimulai dengan *kick off* dari tengah lapangan dan pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



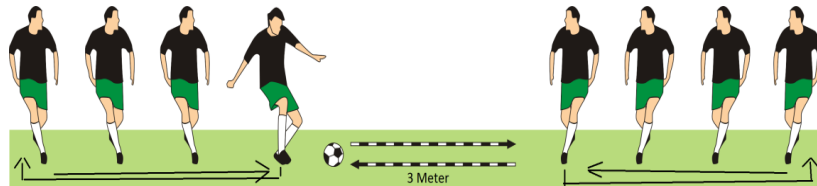
Pesertadidik menanyakan kepada guru tentang konsep menendang dan mengumpan dengan kaki bagian dalam yang belum dipahami.

b. Elaborasi

Lakukan Latihan (*practice*) sebagai berikut:

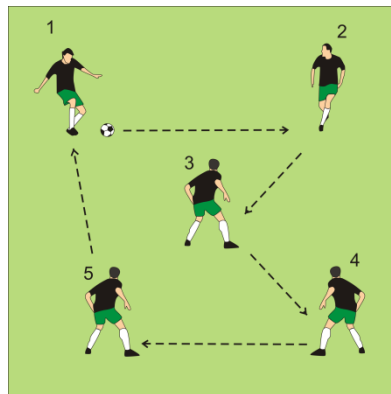
1. Latihan 1

- 1) Pesertadidik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antara kedua pesertadidik 3 meter.
- 3) Pesertadidik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.



2. Latihan 2

- 1) Pesertadidik membuat kelompok, 1 kelompok berisi 8 orang.
- 2) Pesertadidik berhitung dari angka 1 sampai dengan 8.
- 3) Latihan dilakukan dengan cara pesertadidik berlari dalam lapangan 10 x 10 meter, kemudian pesertadidik 1 mengumpan bola kepada pesertadidik 2, pesertadidik 3 mengumpan bola kepada pesertadidik 3, dan seterusnya.
- 4) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.

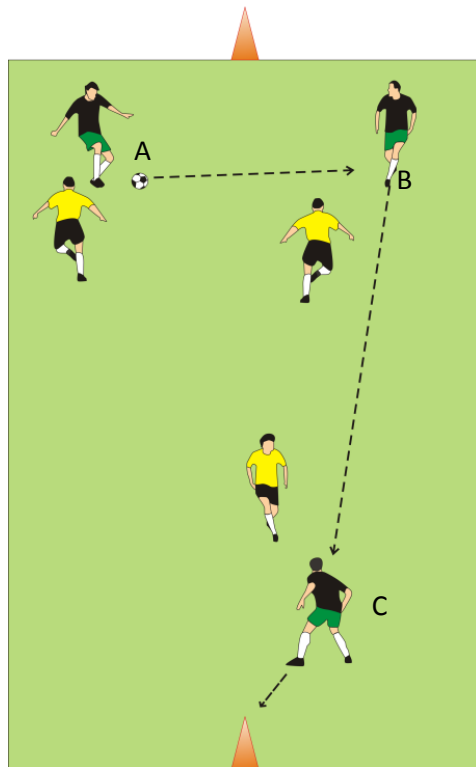


c. Konfirmasi

Pesertadidik melakukan permainan sepakbola, yaitu permainan 3 vs 3 (*Game II*)

Deskripsi permainan:

Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka permainan *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- b. melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- c. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- d. merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;

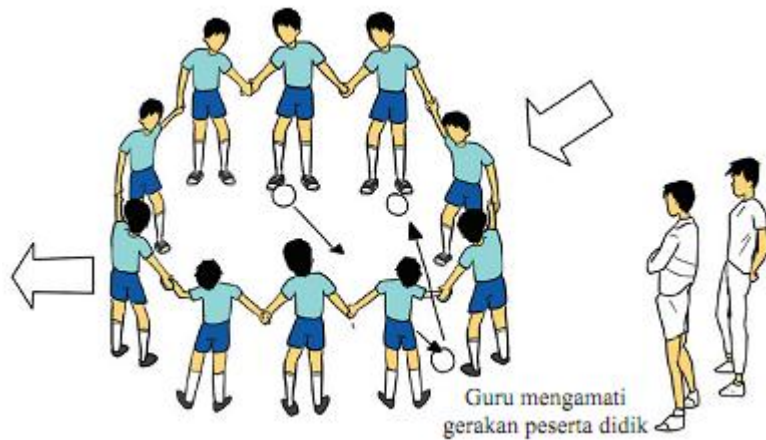
Pertemuan 2 (2 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran (*Religius*).
- b. Pemanasan secara umum (*Kerjakeras, disiplin*).
- c. Berlari mengelilingi lapangan sepakbola (*Kerjakeras, disiplin*).
- d. Pemanasan khusus sepakbola dalam bentuk permainan (*Kerjakeras, disiplin*).

Deskripsi Permainan:

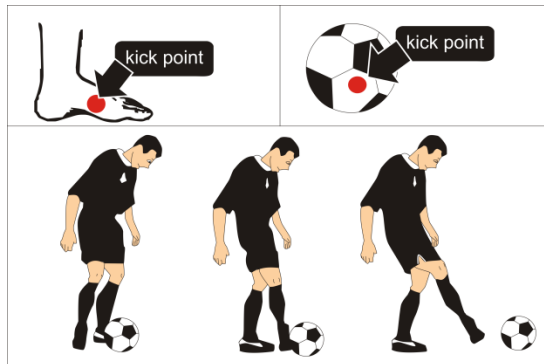
Aktivitas bermain menendang atau mengumpan bola menggunakan kaki bagian dalam (dengan kaki kanan atau kiri), berkelompok membentuk lingkaran berpegangan tangan, fokuskan perhatian peserta didik pada prinsip gerakan kaki, perkenaan kaki pada bola, dan bola harus selalu dibawah kontrol, hingga bola tidak keluar dari lingkaran, gerakan dilakukan menyamping, dan dilanjutkan bergerak maju- mundur.



2. Kegiatan Inti (45 menit)

a. Eksplorasi

Pesertadidik mengamati media gambar yang disajikan oleh guru, yaitu gambar prinsip gerakan mengumpan bola menggunakan kaki bagian dalam.

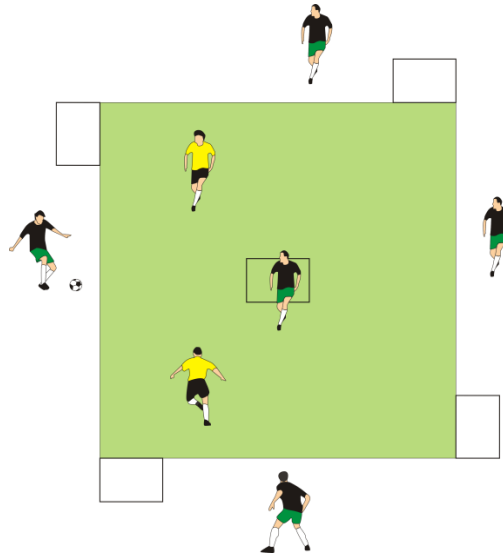


Pesertadidik melakukan permainan I yaitu permainan 5 vs 2 (*Game I*)

Deskripsi permainan:

Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain

yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



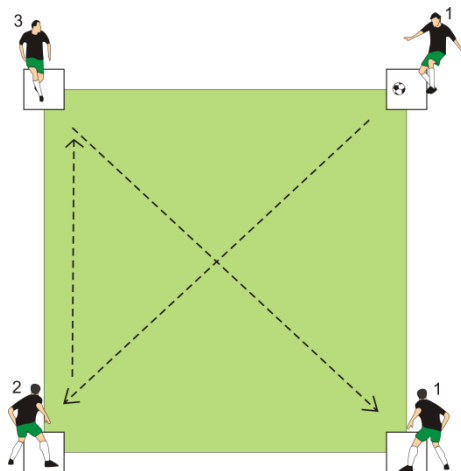
Pesertadidik menanyakan kepada guru tentang konsep menendang dan mengumpan dengan kaki bagian dalam yang belum dipahami.

b. Elaborasi

Lakukan Latihan (*practice*) sebagai berikut:

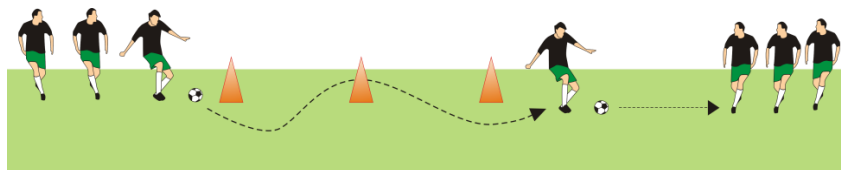
a. Latihan 1

- 1) Pesertadidik membuat kelompok (1 kelompok terdiri dari 3 pesertadidik).
- 2) Pesertadidik berusaha mengumpan bola kepada temannya (boleh acak teman yang diumpan).
- 3) Setelah mengumpan pesertadidik bergeser ke kotak yang kosong.
- 4) Penerima bola harus berada pada kotak.
- 5) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



b. Latihan 2

- 1) Peserta didik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antara kedua peserta didik 10 meter.
- 3) Peserta didik yang membawa bola berlari *zig-zag* melewati *cone*.
- 4) Setelah berhasil melewati *cone* peserta didik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.
- 5) Latihan dihentikan ketika ada peluit panjang dari guru.



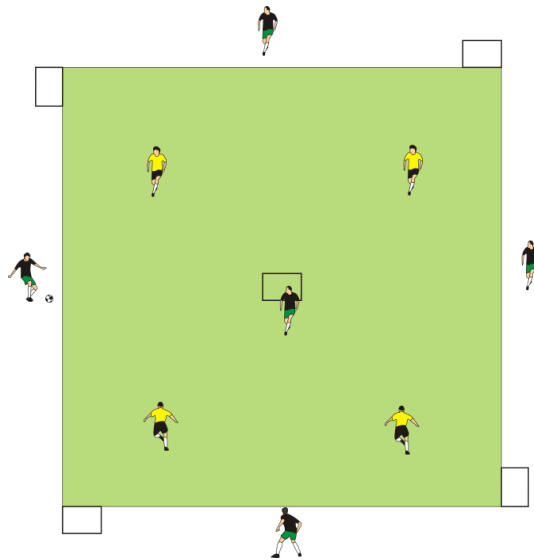
c. **Konfirmasi**

Peserta didik melakukan permainan sepakbola, yaitu permainan 5 vs 4 (*Game II*)

Deskripsi permainan:

Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka

pemain *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Bola
- Buku teks
- Buku referensi, *Roji, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VIII*,
- Lembar Kerja Proses Belajar, *Roji, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*

F. Penilaian

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
Aspek Psikomotor <ul style="list-style-type: none"> Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi 	Tes praktik (Kinerja)	Tes Contoh Kinerja	Lakukan teknik dasar menendang bola dengan kaki bagian dalam dengan koordinasi yang baik !
Aspek Kognitif <ul style="list-style-type: none"> Mengetahui bentuk teknik dasar menendang dan menghentikan bola menggunakan kaki bagian dalam dan luar dengan koordinasi yang baik serta menahan dengan telapak kaki. 	Tes tertulis	Pilihan ganda/uraian singkat	
Aspek Afektif <ul style="list-style-type: none"> Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan 	Tes observasi	Lembar observasi	Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan

1. Teknik penilaian:

- Tes unjuk kerja (psikomotor):

Lakukan teknik dasar mengumpan, menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan luar serta menahan bola dengan kaki bagian dalam, luar dan telapak

Keterangan:

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerja peserta ujian, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

- Pengamatan sikap (afeksi):

Mainkan permainan sepakbola dengan peraturan yang telah dimodifikasi. Taati aturan permainan, kerjasama dengan teman satu tim dan tunjukkan perilaku sportif, keberanian, percaya diri dan menghargai teman

Keterangan:

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta ujian menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku yang di cek (√) mendapat nilai 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 30$$

- Kuis/*embedded test* (kognisi):

Jawab secara lisan atau peragaan dengan baik, pertanyaan-pertanyaan mengenai konsep gerak dalam permainan sepakbola

Keterangan:

Penilaian terhadap kualitas jawaban peserta ujian, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 20$$

- **Nilai akhir yang diperoleh siswa =**

<p>Nilai tes unjuk kerja + nilai observasi + nilai kuis</p>

2. Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN
UNJUK KERJA TEKNIK DASAR PERMAINAN SEPAKBOLA

Aspek Yang Dinilai	Kualitas Gerak			
	1	2	3	4
<p><i>Melakukan Kombinasi Teknik Dasar Mengumpan, Menggiring Bola Dengan Kaki Bagian Dalam dan Luar Serta Menahan Bola Dengan Kaki Bagian Dalam, Luar dan Telapak Kaki</i></p> <p>1. Bentuk gerakan kaki saat menendang bola diayun ke depan arah bola</p>				

2. Bentuk gerakan kaki saat menggiring bola mendorong bola ke depan arah bola				
3. Posisi badan yang benar saat akan melakukan teknik dasar mengumpan dan menggiring dibawa ke depan				
4. Bentuk arah bola hasil mengumpan dengan kaki bagian dalam datar di atas tanah/lapangan				
5. Saat melakukan teknik gerakan bola selalu dalam kontrol				
JUMLAH				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL: 20				

**RUBRIK PENILAIAN
PERILAKU DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA**

PERILAKU YANG DIHARAPKAN	CEK (√)
1. Bekerja sama dengan teman satu tim	
2. Keberanian dalam melakukan gerakan (tidak ragu-ragu)	
3. Mentaati peraturan	
4. Menghormati wasit (sportif)	
5. Menunjukkan sikap bersungguh-sungguh dalam bermain	
JUMLAH	
JUMLAH SKOR MAKSIMAL: 5	

**RUBRIK PENILAIAN
PEMAHAMAN KONSEP GERAK DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA**

Pertanyaan yang diajukan	Kualitas Jawaban			
	1	2	3	4

1. Bagaimana posisi pergelangan kaki saat menendang (<i>passing</i>) dan menahan bola ?				
2. Bagaimana posisi badan saat menendang (<i>passing</i>) bola ?				
3. Bagaimana pandangan mata saat melakukan menendang (<i>passing</i>) bola ?				
JUMLAH				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL: 8				

**Mengetahui,
Dosen Pembimbing**

**Yogyakarta, September 2016
Mahasiswa**

**(Ahmad Ritauhudin, M. Or)
NIP : 19810125 200604 1 001**

**(Chandra Santana)
NIM : 11601241075**

LAMPIRAN SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Surat Permohonan Validasi Instrumen dan Lembar Kuisioner

Hal : Permohonan Pemberian *Expert Judgement*

Lamp : 1 bendel proposal penelitian

1 bendel draft pembelajaran

1 bendel kuisioner

Yth. Bapak

Di tempat

Dengan hormat,

Saya sampaikan bahwa untuk keperluan validasi *draft* model pengembangan untuk penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS), saya mohon Bapak berkenan memberikan *Expert Judgement* bagi saya:

Nama : Chandra Santana

NIM : 11601241075

Jurusan : Pendidikan Olahraga (POR)

Judul Skripssi : “Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola

Dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games for Understanding / TGfU*) Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”

Demikian surat permohonan ini saya buat. Atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Penulis,

(Ahmad Rithaudin, M. Or)
NIP. 19810125 200604 1 001

(Chandra Santana)
NIM. 11601241075

**LEMBAR KUISIONER UNTUK VALIDASI *DRAFT* MODEL
PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING / TGFU*) PADA SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Sepakbola (*Passing* menggunakan kaki bagian dalam)
Sasaran Program : Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem
Evaluator :

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai validator pada *draft* model pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *draft* model pengembangan yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh validator *draft* model pengembangan.
2. Lembar kuisisioner mencakup aspek kualitas *draft* model pengembangan. Penilaian, kritik, dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *draft* model pengembangan yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat tidak baik” dengan memberi tanda “√” pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Baik
- 2 : Tidak Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak cukup mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Kualitas *Draft* Model Pengembangan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian <i>draft</i> model pengembangan dengan KI, KD, dan Indikator						
2	Ketepatan pemilihan materi yang dibuat <i>draft</i> model pengembangan						
3	Ketepatan pemilihan permainan (<i>Game</i> I dan II)						
4	Kejelasan penjelasan cara bermain						
5	Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan						
6	Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (<i>Game</i> I dan II)						
7	Ketepatan pemilihan tugas latihan (<i>practice</i>)						
8	Kejelasan penjelasan cara pelaksanaan tugas latihan (<i>practice</i>)						
9	Kesesuaian tugas latihan (<i>practice</i>) dengan permainan (<i>Game</i> I dan II)						
10	Kecukupan materi dalam <i>draft</i> model pengembangan untuk pencapaian kompetensi						
Jumlah							
Jumlah Skor							
Rerata Skor							

B. Kebenaran *Draft* Model Pengembangan

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek kualitas *draft* model pengembangan mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom.

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

--	--	--	--

C. Komentari dan Saran Umum

--

D. Kesimpulan

Draft model pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang atau lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 2016
Yang menerangkan,

(Ahmad Rithaudin, M. Or)
NIP. 19810125 200604 1 001

LAMPIRAN LEMBAR UJI COBA *DRAFT*

a. Lembar Kuisioner untuk Peserta Didik

**LEMBAR KUISIONER UNTUK PESERTA DIDIK UNTUK PENILAIAN
PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING /*
TGFU) PADA SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Sepakbola (*Passing* menggunakan kaki bagian dalam)
Sasaran Program : Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Pakem
Nama Peserta Didik :

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik, mengenai pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari peserta didik sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGFU*). Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesediaan peserta didik untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh peserta didik.
2. Lembar kuisioner mencakup aspek kualitas pembelajaran. Penilaian, kritik, dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat tidak baik” dengan memberi tanda “√” pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Baik
- 2 : Tidak Baik
- 3 : Cukup Baik

4 : Baik

5 : Sangat Baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak cukup mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

E. Aspek Kualitas Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU membuat saya semangat dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola					
2	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU tidak monoton dan membosankan seperti pembelajaran sebelumnya					
3	Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU yang telah dilaksanakan membantu saya lebih mudah memahami masalah ketika belajar materi permainan sepakbola					
4	Pembelajaran ini membuat saya mudah dalam menyampaikan pertanyaan terkait masalah atau kesulitan dalam belajar materi permainan sepakbola					
5	Pembelajaran ini membuat saya senang berdiskusi dengan anggota kelompok atau teman untuk menyelesaikan masalah dalam materi permainan sepakbola					
6	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU membuat saya mudah untuk mengembangkan kemampuan dalam bermain sepakbola					
7	Dari pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU ini, saya dapat menyimpulkan dan mengambil ide-ide penting mengenai materi permainan sepakbola					
8	Saya benar-benar menjadi senang mengikuti pembelajar penjas, khususnya materi permainan sepakbola dengan menggunakan pendekatan taktik TGfU ini					

9	Setelah mengikuti pembelajaran ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat					
10	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru dengan mengikuti serangkaian pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU ini					
Jumlah						
Jumlah Skor						
Rerata Skor						

F. Komentar dan Saran Umum

Sleman, 2016
Yang menerangkan,

(.....)

b. Skor Uji Coba Kelas Kecil Draft I

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU membuat saya semangat dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola	3.94	Baik
2	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU tidak monoton dan membosankan seperti pembelajaran sebelumnya	3.13	Cukup Baik
3	Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU yang telah dilaksanakan membantu saya lebih mudah memahami masalah ketika belajar materi permainan sepakbola	4.00	Baik
4	Pembelajaran ini membuat saya mudah dalam menyampaikan pertanyaan terkait masalah atau kesulitan dalam belajar materi permainan sepakbola	3.19	Cukup Baik
5	Pembelajaran ini membuat saya senang berdiskusi dengan anggota kelompok atau teman untuk menyelesaikan masalah dalam materi permainan sepakbola	3.75	Baik
6	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU membuat saya mudah untuk mengembangkan kemampuan dalam bermain sepakbola	3.81	Baik
7	Dari pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU ini, saya dapat menyimpulkan dan mengambil ide-ide penting mengenai materi permainan sepakbola	3.81	Baik
8	Saya benar-benar menjadi senang mengikuti pembelajar penjas, khususnya materi permainan sepakbola dengan menggunakan pendekatan taktik TGFU ini	3.50	Baik
9	Setelah mengikuti pembelajaran ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat	3.75	Baik

10	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru dengan mengikuti serangkaian pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU ini	3.88	Baik
Jumlah		36.75	
Rerata Skor		3,675	Baik

c. Skor Uji Coba Kelas Besar *Draft II*

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU membuat saya semangat dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola	3,73	Baik
2	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU tidak monoton dan membosankan seperti pembelajaran sebelumnya	3.58	Baik
3	Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU yang telah dilaksanakan membantu saya lebih mudah memahami masalah ketika belajar materi permainan sepakbola	3,88	Baik
4	Pembelajaran ini membuat saya mudah dalam menyampaikan pertanyaan terkait masalah atau kesulitan dalam belajar materi permainan sepakbola	3.48	Baik
5	Pembelajaran ini membuat saya senang berdiskusi dengan anggota kelompok atau teman untuk menyelesaikan masalah dalam materi permainan sepakbola	3,67	Baik
6	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU membuat saya mudah untuk mengembangkan kemampuan dalam bermain sepakbola	3,67	Baik
7	Dari pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU ini, saya dapat menyimpulkan dan mengambil ide-ide penting mengenai materi permainan sepakbola	3,85	Baik

8	Saya benar-benar menjadi senang mengikuti pembelajar penjas, khususnya materi permainan sepakbola dengan menggunakan pendekatan taktik TGFU ini	3,61	Baik
9	Setelah mengikuti pembelajaran ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat	3,85	Baik
10	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru dengan mengikuti serangkaian pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU ini	3,91	Baik
Jumlah		37,21	
Rerata Skor		3,721	Baik

LAMPIRAN FOTO-FOTO DOKUMENTASI





**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING/TGFU*) PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA KELAS VIII DAN *DRAFT* MODEL PEMEBELAJARAN**



Oleh

**Chandra Santana
11601241075**

PRODI PENDIDIKANJASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

**DRAFT MODEL PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN
SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING* /TGfU) PADA SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

a. Pengertian

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi (Wawan S. Suherman, 2004: 17).

Salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik dan menyenangkan adalah dalam bentuk taktik (TGfU). *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Tgfu tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Konsep pembelajaran berbasis Tgfu juga lebih menekan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik.

Salah satu model yang dapat diterapkan untuk mengajarkan taktik adalah dengan TGfU (*Teaching Games for Understanding*). Model pembelajaran pendekatan taktik dibangun dengan asumsi bahwa “siswa belajar dengan baik jika mereka mengerti apa yang akan mereka lakukan sebelum memberi suatu penekanan pada keterlibatan siswa melalui daerah afektif” (Butler, Griffin, dan Nastasi, dalam Nopembri dan Saryono, tahun 2012, hal 54). Diharapkan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan TGfU ini bisa menjadi inovasi baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Pakem, serta bisa menjadi alternatif penyampaian materi yang baru. Selain itu, pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU di SMP Negeri 3 Pakem belum pernah dilakukan. Sehingga membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGfU pada siswa SMP Negeri 3 Pakem Kabupaten Sleman dan belum pernah dilakukan tentang penelitian tersebut.

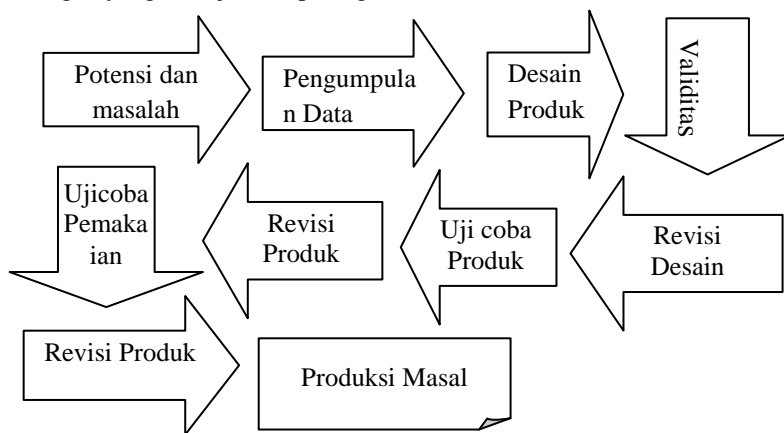
Dari permasalahan tersebut, penulis memilih bagian terkecil dari sekian banyak permasalahan olahraga yang ada pada masa sekarang ini serta tertarik meneliti pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games for Understanding /TGfU*) Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi	ii
a. Pengertian.....	1
b. Inti	3
c. Penutup	14
Daftar Pustaka	15

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan suatu produk media pembelajaran berupa gambar yang ditujukan kepada sampel (pesertadidik SMP kelas VIII). Menurut Sugiyono (2012: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2012: 298) ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang ditunjukkan pada gambar 1 berikut:



Gambar Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2012:298)

b. Inti

**DRAFT MODEL PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN
SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (*TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING /TGfU*) PADA SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Oleh: Chandra Santana
NIM: 11601241075**

A. Pertemuan Pertama

1. Permainan 3 vs 1 (*Game I*) : 17,5 menit

a. Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

b. Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

c. Tujuan

- Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.

d. Peralatan

- 1) Bola Sepak
- 2) *Cone*
- 3) Gawang
- 4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

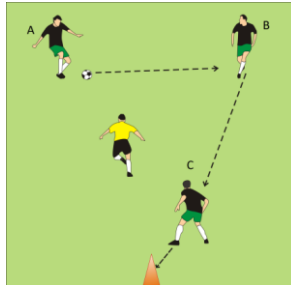
e. Bentuk Permainan

- 1) Permainan dimainkan oleh 4 siswa (1 *defense* dan 3 *offense*).
- 2) Ukuran lapangan 6x6 meter, *cone* sebagai gawang.
- 3) *Starting game* dimulai dari tengah lapangan.
- 4) Bola *out* dilakukan *kick in*.
- 5) Terjadinya gol apabila bola berhenti menyentuh *cone* tanpa jatuh *conenya*.
- 6) Berada pada posisi yang tepat untuk menerima umpan.
- 7) Memiliki kepekaan untuk selalu memberikan dukungan kepada pemain yang membawa bola agar bola dapat di umpan.
- 8) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

f. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka permainan dimulai dengan *kick off* dari tengah lapangan dan pemain *offense* yang

bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



2. Tanya Jawab

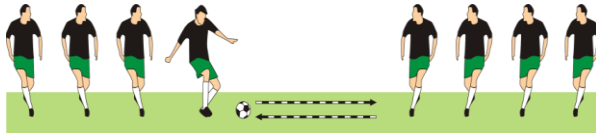
1. Kesulitan apa yang dirasakan pada saat *game 1* tadi?
2. Apa yang harus dilakukan saat teman sedang menguasai bola?
3. Kenapa harus membuka ruang, lebih efisien (*passing/dribel*) mana saat kita menguasai bola atau saat kita berhadapan dengan lawan?
4. Seberapa penting passing pada permainan bola?
5. Apakah manfaat *passing*?

3. Tugas Latihan (*Practice*) : 20 menit

a. Latihan 1

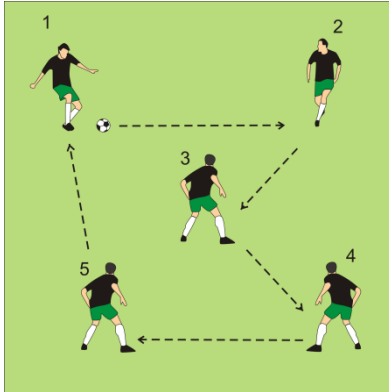
- 1) Peserta didik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.

- 2) Jarak antara kedua peserta didik 3 meter.
- 3) Peserta didik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.



b. Latihan 2

- 1) Peserta didik membuat kelompok, 1 kelompok berisi 8 orang.
- 2) Peserta didik berhitung dari angka 1 sampai dengan 8.
- 3) Latihan dilakukan dengan cara peserta didik berlari dalam lapangan 10 x 10 meter, kemudian peserta didik 1 mengumpan bola kepada peserta didik 2, peserta didik 3 mengumpan bola kepada peserta didik 3, dan seterusnya.
- 4) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.

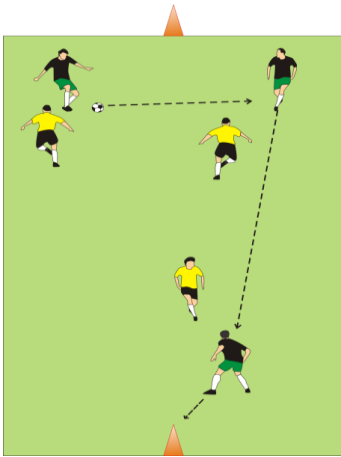


4. Permainan 3 vs 3 (*Game II*) : 17,5 menit

- a. Seperti *Game I*, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 9x6 m.
- b. Permainan dimainkan oleh 6 pemain (3 *defense* dan 3 *offense*).
- c. Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.
- d. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan *kick off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola disentuh dengan *cone* tanpa jatuh *cone*-nya. Jika bola tersebut

oleh lawan (pemain *defense*) atau pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka permainan *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan dimulai kembali dengan *kick in*.



B. Pertemuan Kedua

1. Permainan 5 vs 2 (Game I) : 17,5 menit

a. Masalah Taktik

Mempertahankan kepemilikan bola.

b. Fokus Pembelajaran

Mendukung/membantu pemain yang membawa bola.

c. Tujuan

Melakukan dukungan terus-menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.

d. Peralatan

- 1) Bola Sepak
- 2) *Cone*
- 3) Gawang
- 4) Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola

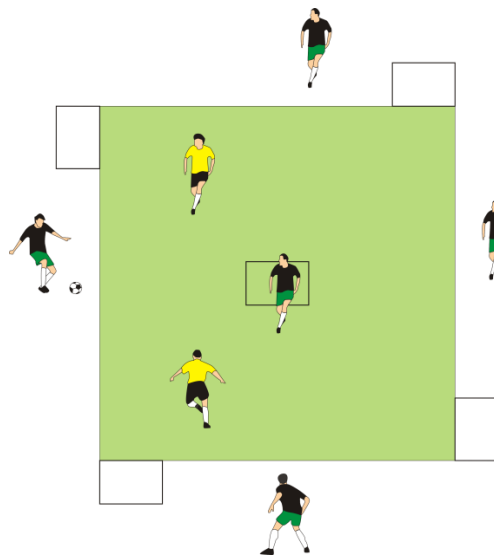
e. Bentuk Permainan

- 1) Permainan dimainkan oleh 7 siswa (2 *defense* dan 5 *offense*).
- 2) Ukuran lapangan 8x8 meter, dengan 4 gawang.
- 3) Perkenaan maksimal tiga kali sentuhan.

f. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 3 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau

pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 3 sentuhan maka pemain *offense* yang bolanya tersebut berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.

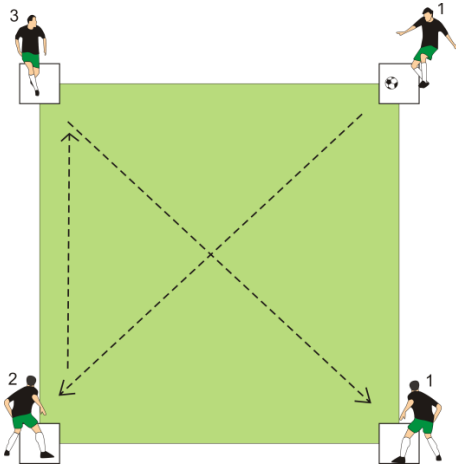


2. Tugas Latihan (*Practice*) : 20 menit

a. Latihan 1

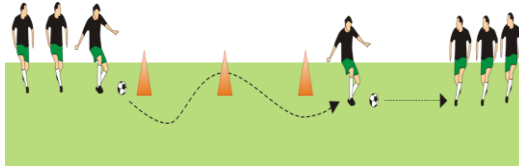
- 1) Pesertadidik membuat kelompok (1 kelompok terdiri dari 3 pesertadidik).
- 2) Pesertadidik berusaha mengumpan bola kepada temannya (boleh acak teman yang diumpan).

- 3) Setelah mengumpan pesertadidik bergeser ke kotak yang kosong.
- 4) Penerima bola harus berada pada kotak.
- 5) Latihan berhenti jika ada peluit panjang dari guru.



b. Latihan 2

- 1) Pesertadidik berdiri berpasangan dengan membawa 1 bola.
- 2) Jarak antara kedua pesertadidik 10 meter.
- 3) Pesertadidik yang membawa bola berlari *zig-zag* melewati *cone*.
- 4) Setelah berhasil melewati *cone* pesertadidik harus mengumpan (*passing*) kepada pasangannya dengan menggunakan kaki bagian dalam.
- 5) Latihan dihentikan ketika ada peluit panjang dari guru.

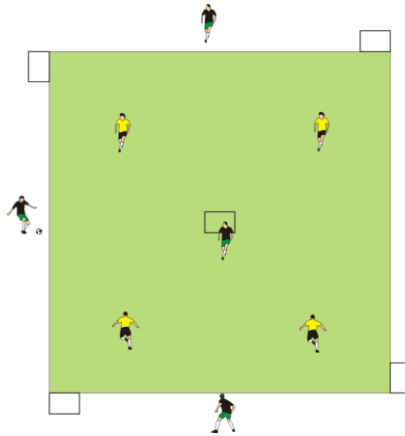


3. Permainan 5 vs 4 (*Game II*) : 17,5 menit

- a. Seperti *Game I*, hanya saja ukuran lapangan permainan diperbesar menjadi 10x10 m.
- b. Permainan dimainkan oleh 9 pemain (4 *defense* dan 5 *offense*).
- c. Hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan saat *passing*, jika lebih dari 2 sentuhan bola menjadi milik lawan.
- d. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan bola dibawa oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *defense*) agar dapat menerima bola yang diumpan (*passing*) oleh teman. Perkenaan bola dengan kaki maksimal sebanyak 2 sentuhan. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara salah satu pemain *offense* masuk ke area gawang dan bola diumpan kepada pemain yang telah masuk area gawang. Jika bola tersebut oleh lawan (pemain *defense*) atau

pemain *offense* mengontrol bola lebih dari 2 sentuhan maka pemain *offense* berganti menjadi pemain *defense* sedangkan pemain *defense* berganti menjadi pemain *offense*.



c. Penutup

Demikian yang dapat kami paparkan mengenai materi yang menjadi pokok bahasan dalam buku saku ini, tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahan. Karena terbatasnya pengetahuan dan kurangnya rujukan atau referensi yang ada hubungannya dengan judul buku saku ini. Semoga bermanfaat dan menambah wawasan bagi yang membacanya.

Penulis berharap para pembaca berkenan memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis demi sempurnanya buku saku dikesempatan-kesempatan

berikutnya,banyak diucapkan terimakasih atas perhatiannya dan mohon maaf bila salah-salah dalam penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

Soni Nopembri dan Saryono. (2012). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Fokus pada Pendekatan Taktik*. Yogyakarta : digibooks

Sugiyono. (2012). “*Memahami Penelitian Kuantitatif*”. Bandung: ALFABETA

Wawan S. Suherman . (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani Teori dan Praktik Pengembangan*. Yogyakarta: FIK UNY